ROBOTECH

ROBOTECH

Macrosshare.blogspot.com

INDICE

INTRODUCCIÓN 4

LOS INICIOS 5
O COMO CREAR UN ANIME A LA CARTA

LAS SERIES ORIGINALES 7
EL ORIGEN DE ROBOTECH

TATSUNOKO PRODUCTIONS 10
LA FABRICA DE SUEÑOS

HARUHIKO MIKIMOTO 13
EL DISEÑADOR

SHOJI KAWAMORI 17
EL PADRE DE LA CRIATURA

CARL MACEK 20
EL RESPONSABLE DE TODO

GUÍA DE LA SERIE 24
PASO PASO

LAS PELÍCULAS DE ROBOTECH 44
BUEN INTENTO

LA REPERCUSIÓN 45
MARCAR UN ESTILO

MACROSS LA HISTORIA 47
EN UNA GALAXIA LEJANA, MUY LEJANA...

LA MÚSICA DE MACROSS 54
EL PUNTAL DE LA HISTORIA

EL JUEGO DE ROL 58
UNA AVENTURA DIFERENTE

VARIOS 61
UN POQUITO DE TODO

INTRODUCCION

Preguntad a cualquier otaku el nombre de una serie de mechas mítica. Muchos os responderán que *Macross*, la que mayor repercusión ha tenido en occidente; otros posiblemente se apunten al carro de Gundam, la otra gran saga que durante veinte años ha levantado pasiones y que por fin ha empezado, tímidamente aún, a traspasar las fronteras japonesas.

Y también es posible que muchos os contesten que Robotech, un anime que pasó por las pantallas de Estados Unidos, Sudamérica y media Europa haciéndose un lugar en los corazoncitos de los fans de la animación japonesa y que nos descubrió que el anime podía ser algo más que *Heidi* y *El bosque de Tallac*.

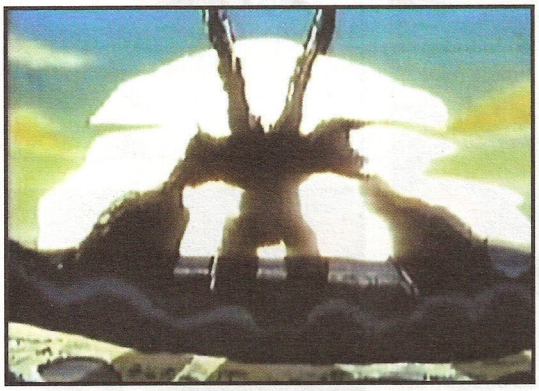
¿Qué es *Robotech*? Ésa es la pregunta que vamos a intentar responder con este *Libro de Neko*, el noveno ya, y el que esperamos sea el primero de nuestra serie de animes de mechas. El motivo para comenzar con Robotech es obvio, fue la serie que nos marcó a todos y que nos permitió descubrir el universo de *Macross* y, por completismo, el de *Gundam* y tantas otras series basadas en la misma idea hasta llegar al último boom, *Evangelion*. Lejos quedan ya series clásicas como *Mazinger Z* o *Getta Robo*, apenas las bases de lo que *Robotech* llegaría a ser, pero a pesar de los más de 15 años que han pasado desde la primera emisión de *Super Dimension Fortress*: *Macross*, somos muchos los que aún soñamos con pilotar una Valkyria.

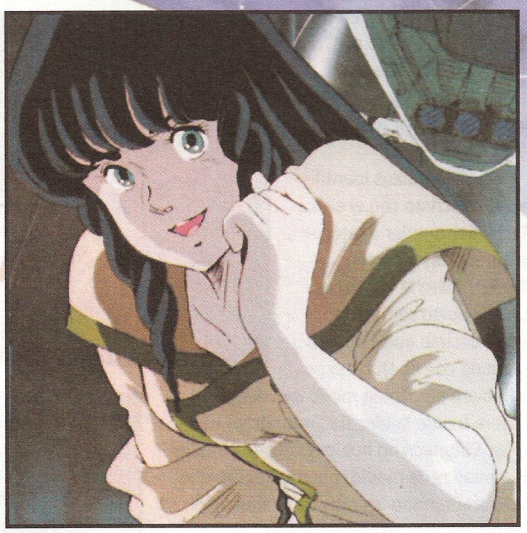
LOS INICIOS

O CÓMO CREAR UN ANIME A LA CARTA

Estamos en 1984. Una compañía norteamericana, Harmony Gold, compra los derechos de uno de los animes que más pasiones ha despertado en Japón durante y después de su emisión, en 1982; se trata de un producto de la Tatsunoko Prod. que puede traducirse como *Super Dimension Fortress: Macross*, una aventura espacial con acción, amor, humor y música a raudales.

Pero hay un problema para que sea aceptada por los canales de televisión americanos, y es su longitud. Originalmente, *Macross* sólo cuenta con 36 capítulos, más que suficientes para las cadenas japonesas pero que se quedan algo cortos para lo que los directivos de televisión exigen, que son 29 capítulos más: por lo visto había una normativa que pedía que las series tuvieran como mínimo 65 episodios.

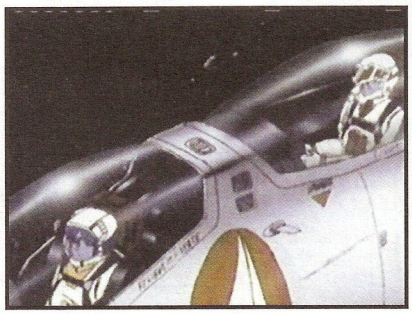


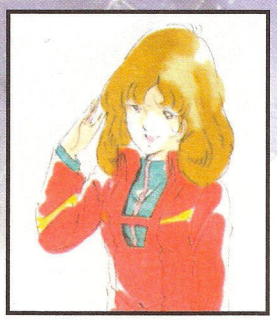


¿Quién es el protagonista de *Robotech*? Muchos dirían que Rick Hunter, pero todos sabemos que es Minmey.

¿Se rindieron? ¡¡No!! Un creativo ejecutivo de Harmony Gold llamado Carl Macek decidió que no había que darse por vencidos y en un alarde de genio creó Robotech, una serie para la televisión norteamericana con los capítulos correctos. ¿Y cómo lo hizo?

No necesitó vender su alma al diablo, sino tan sólo hacerse con los derechos de otras dos series de la misma productora, tituladas *Super Dimension Calvary: Southern Cross* y *Genesis Climber Mospeada*, emitidas en Japón tras el boum de *Macross* y por lo tanto en su mismo estilo: las unió, cortó por allí, arregló por allá et voilà, una maravillosa serie con la misma temática y los capítulos necesarios, es más, fueron 85. En realidad, las otras dos series habían sido compradas en el mismo pack que *Macross* al ser de la

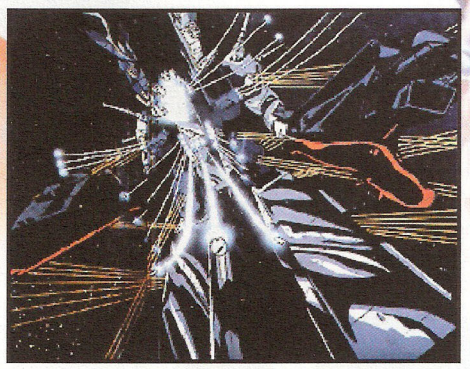


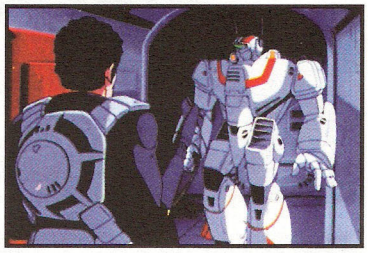


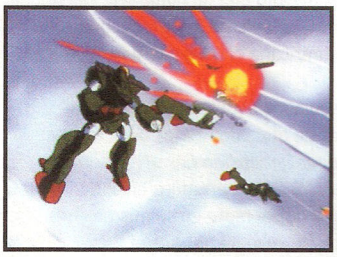
Y junto a Minmey, tenemos a Lisa, Misa en el original, que no es tan guapa como la otra pero tiene algo...

misma productora y en principio el objetivo era traducirlas y emitirlas por separado, pero gracias –o a causa-, del señor Macek nació *Robotech*.

Muchos otakus identifican al anticristo con el señor Macek por mutilar y retocar un anime clásico como *Macross*, pero la verdad es que, en cierto sentido, puede decirse que estamos en deuda con él. Quizá si no se hubiera puesto en modo creativo y no hubiera tenido la idea de juntar estas tres series *Robotech* no hubiera llegado jamás a las pantallas de medio mundo. Seguro que tarde o temprano los fans de la animación japonesa nos hubiéramos interesado en este gran clásico, pero sin duda la serie hubiera llegado tarde y no nos hubiera impactado tanto como a finales de los ochenta, cuando todas nuestras referencias a animación eran *Heidi* o productos mucho más lights. *Robotech*, *Macross*, o como queráis llamarla nos abrió un nuevo mundo de aventuras, más en la línea de *Star Wars*, y por lo que logró enganchar a todos aquellos que estábamos buscando algo más.

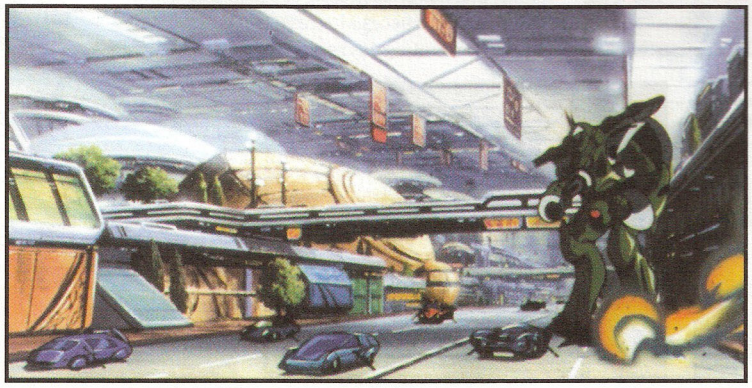






Eso no quita que, la verdad, eso de que Macek manipulara una obra con un guión y una finalidad definidas a su antojo sólo para que entrara en un esquema nos escandalice, lo cierto es que nos parece un poco petulante –no nos imaginamos al editor de Cervantes reescribiendo *El Quijote* porque era demasiado largo-,y más después de ver que *Macross*, por sí sola, es una historia muy redonda que no necesita añadidos; seguro que no somos los únicos que nos dimos cuenta de que la segunda saga estaba un poco de sobra.. Éramos tan inocentes que pensábamos que, en vista del éxito, intentaron una segunda parte para explotar el filón y no les quedó tan bien, al haber agotado las buenas ideas. Pero en fin, no sirve de nada quejarse porque, al fin y al cabo, *Robotech* llegó a nuestras pantallas y nos hizo disfrutar muchísimo.

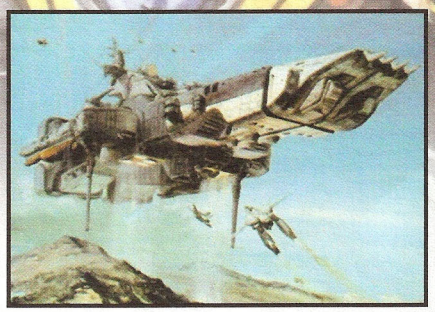
Sólo por eso, quizá el señor Macek no sea tan malo.

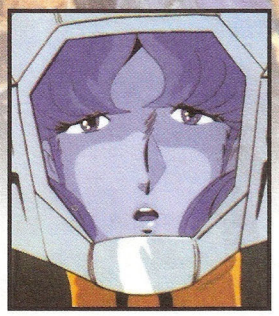


LAS SERIES ORIGINALES

EL ORIGEN DE ROBOTECH

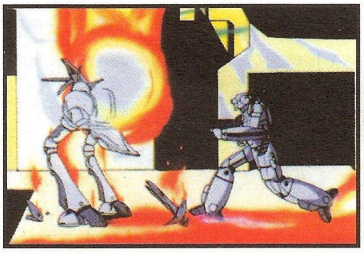
Es posible que muchos de vosotros acabéis de descubrir que vuestra serie favorita es, en realidad, un refrito con tres producciones japonesas de la misma época. La verdad es que, si nadie lo dice, podemos encontrar muchas diferencias entre las tres sagas pero no verlo excesivamente raro... En páginas posteriores conoceremos al señor Carl Macek, el brillante ejecutivo –nótese la ironía-, que ideó el método para llevar *Macross* a Occidente.



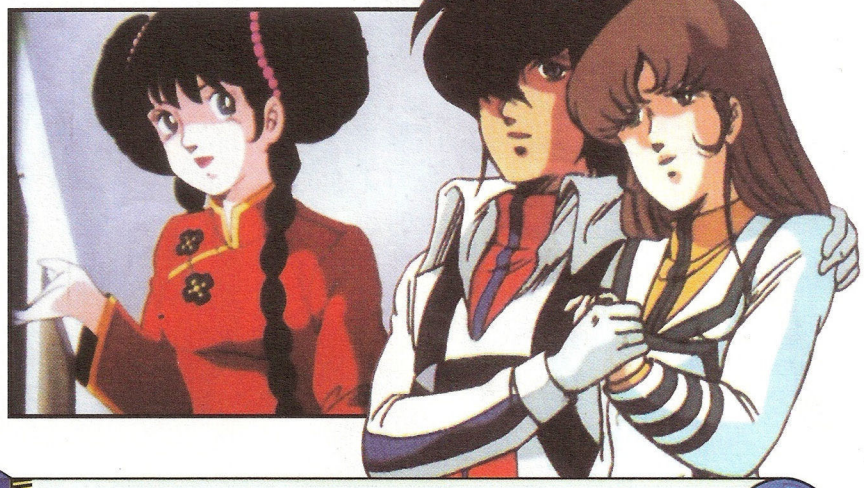


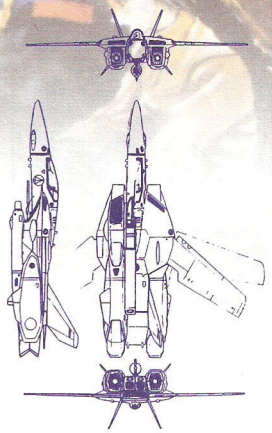
Desde su primera emisión en Japón, *Macross* ha sido un hit constante en el corazón de sus fans. Se han creado varias sagas con mayor o menor fortuna, pero la principal, la historia de Lyn Minmey, Rick Hunter y Lisa Hayes (Minmey, Hikaru y Misa en la versión original), era tan interesante que había quien estaba dispuesto a lo que fuera porque saliera de Japón. Pero sus inicios no fueron tan sencillos...

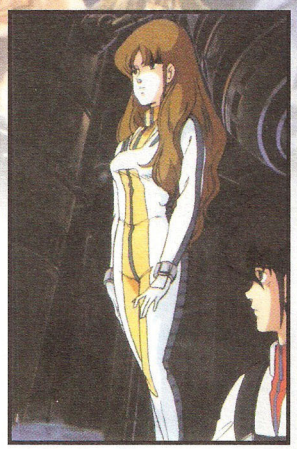
Shoji Kawamori, que puede decirse que fue el padre de *Macross* y uno de los fundadores del estudio Nue, estaba en agosto de 1981 enfrascado en un nuevo proyecto. Su título era *Battle City Megaroad*, en principio iba a ser una serie de 52 capítulos pero aún estaban intentando pulir el proyecto para que no sólo fuera coherente sino que los fans lo adoraran...



En principio, iba a ser muy similar al proyecto que todos conocemos. Iba a haber batalla contra los aliens, en el que la nave principal utilizaba su arma secreta, Megaroad, que lograba destruir al enemigo pero con peligrosos efectos colaterales: producía un *warp* –denominación inglesa para la velocidad de la luz-, y la nave, sus ocupantes y los alrededores aparecían en

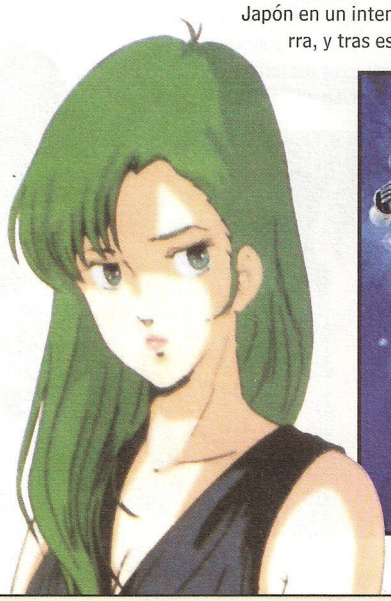




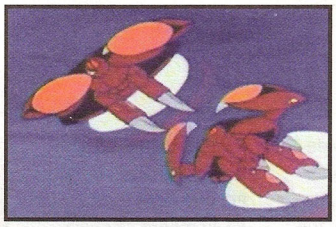


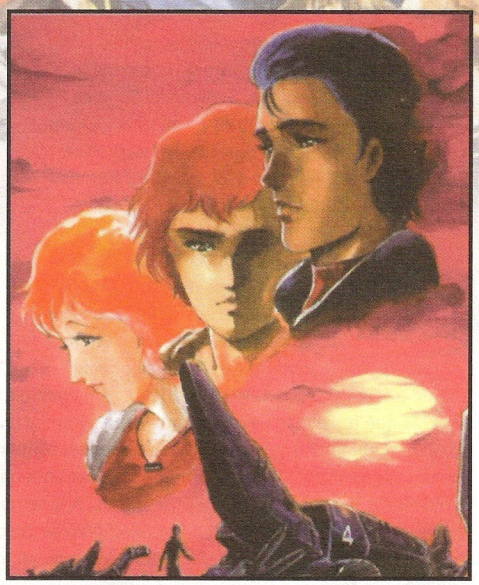
Plutón. La primera parte de la serie se centraba en volver a la Tierra haciendo sucesivas escalas en Marte y otros planetas, y en situaciones más cotidianas, como el nacimiento del primer bebé en la nave, la instalación de una línea férrea (concepto que más tarde fue utilizado en *Macross 7* y en *Gunbuster*), con espías infiltrados y demás... Como veis, el germen de *Macross* estaba ahí.

La nave vuelve a la Tierra, donde se recrudece la batalla contra los aliens y el Megaroad debe enfrentarse a numerosas dificultades, llegando incluso a provocar la destrucción de Japón en un intento de proteger la Tierra, y tras ese incidente la nave vuelve al espacio. Su capitán es raptado e intentan rescatarlo, aun a costa de la integridad de la nave, pero fallan y una de las chicas de la nave se convierte en capitán... casi al mismo



tiempo que la chica de un restaurante chino se convierte en una popular cantante. Cuando vuelven a la Tierra primero destruyen Estados Unidos, después Sudamérica, más tarde pasan por Europa donde también destrozan ciudades tan bonitas como París o Londres hasta la esperada batalla final, en la que nuestro pobre planeta acaba destruido del todo pero ganan los buenos, y como debe ser, acaba en boda: la de los dos mejores pilotos y la de la capitana del Megaroad con el comandante enemigo. Qué bonito.

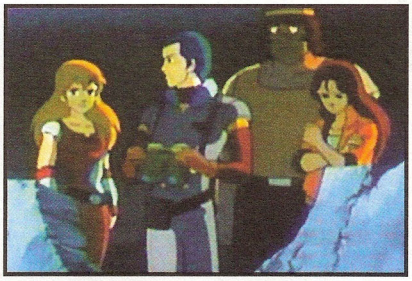




Como curiosidad, sabed que en un principio Minmey iba a apellidarse Sai, no Lyn, nuestra Lisa se iba a llamar Aki y el capitán del SDF-1 iba a ser japonés, no europeo. Ah, y las Valkyrias iban a llamarse Breast Fighters...

Super Dimension Calvary: Southern Cross es harina de otro costal. La verdad es que su única conexión con *Macross* es que comparten productora... y poco más. La serie fue creada para llenar el hueco de *Orguss*, la otra gran serie de la época, pero lo cierto es que no tuvo mucho éxito. Para empezar, la historia ni siquiera se desarrollaba en la Tierra, sino en un planeta llamado Glorie, que por lo visto era el objeto de disputa con los aliens, y por lo que sabemos la trama original no tiene nada, pero es que nada, que ver con lo que conocemos a través de *Robotech*. Por ejemplo, en un intento de "cuadrar" la serie, se nos dice que Bowie era sobrino de Claudia... suponemos que por su color de piel; por lo demás, como veréis en las fichas de personajes, los nombre son de lo más curioso, mezcla de francés e inglés...

Y *Genesis Climber Mospeada* es la tercera en discordia, también producida por Tatsunoko y que tampoco pudo equipararse a sus competidoras inmediatas, pero al menos tuvo más éxito que *Southern Cross* porque se realizó una OVA titulada *Genesis Climber Mospeada:Love Live Alive*, que retoma un poco la historia dela serie y que es, naturalmente, inédita fuera de Japón.



Sin duda, el referente es *Macross*, pero tampoco queremos olvidar a los otros dos animes, que sin llegar al nivel de excelencia de la serie original, no estaban mal del todo pero ya se sabe, las comparaciones son odiosas...

Mospeada se ha ganado un lugar en el corazón de los fans, con un poquito de todo, amor, acción, malos...

TATSUNOKO PRODUCTIONS

LA FABRICA DE SUEÑOS

Fundada a mediados de los años 60, Tatsunoko Prod. es una constante a la hora de hablar de la historia del anime. Si bien sus grandes éxitos se centran en los años setenta y ochenta, muchas de sus producciones han dado el salto y hemos podido disfrutarlas durante años.

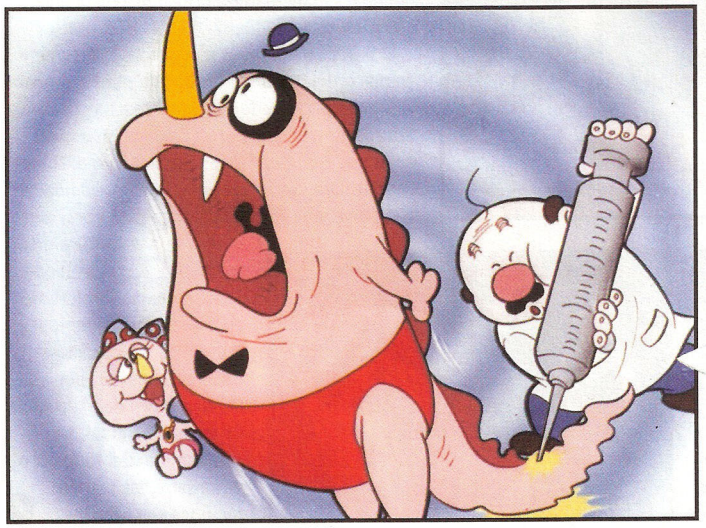
Todo empezó con un anime clásico, una de las primeras muestras que llegaron a occidente y revolucionaron la programación. Nos referimos a *Match! Go Go Go*, aquí conocido como *Speed Racer*, las aventuras de un esforzado piloto de carreras que tenía más enemigos que James Bond y una cantidad de problemas equivalentes. Acompañado, cómo no, de una preciosa chica y un par de amigos para dar ambiente, fue uno de los primeros éxitos de la productora. A lo largo de los años se han hecho diversas versiones, la última de las cuales es del 97, con un estilo muy actualizado pero que, en esencia, sigue los cánones de siempre.

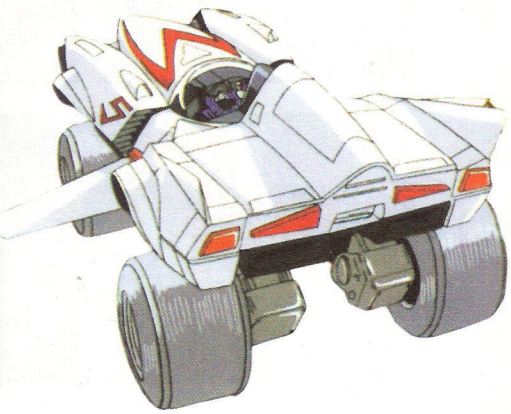
Ara! Guzura da es un curioso anime que llegó a España a finales de los noventa, y nos cuenta la rocambolesca historia de un simpático dinosaurio adoptado por una familia japonesa de clase media, que se las ve y se las desea para convivir con un dinosaurio que, pese a estar bien educado, de vez en cuando va de por libre y hace de las suyas.

Hatchi fue otro de los grandes hits de la compañía. Con un planteamiento similar al de *Marco*, una abejita que debe ir en busca de su madre, la abeja reina, tenemos una serie infantil destinada a un público mucho más cándido que el actual, una serie tierna que seguro que todos recordamos con nostalgia.

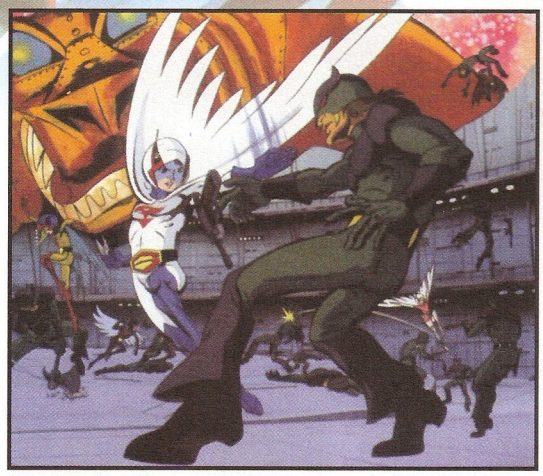
Y cómo olvidar a *Gatchman*, esa serie que despertó tantas pasiones en España durante su primera emisión y que rivalizó con *Mazinger* en los corazoncitos de los jóvenes de aquel entonces. *La batalla de los planetas* logró un éxito que asentó aún más la popularidad del anime, y en Japón, como en todos los sitios donde fue emitida, fue un rotundo éxito, logrando varias versiones a lo largo de los años.

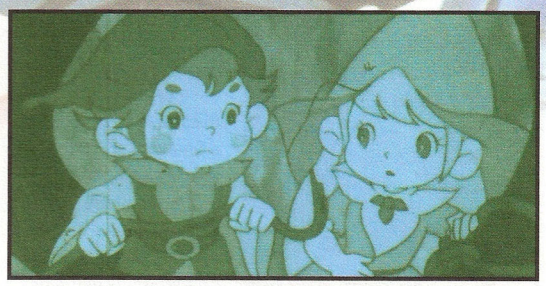
Con los años 80 las cosas cambiaron un



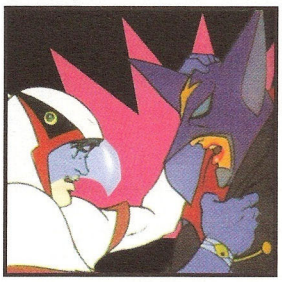


Series míticas de esta compañía, como *Speed Racer* o el simpático Guzura, este dinosaurio tan curioso.





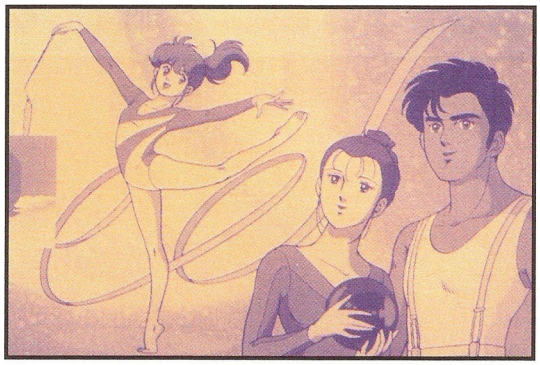
Chicho Terremoto, la abejita Hatchi, Piruetas, La batalla de los planetas... Hay donde elegir.



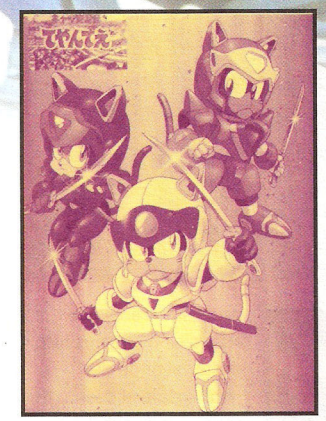
poco. Aparte de *Robotech*, que es el tema que tratamos y no queremos repetir, sus otras series cambiaron un poco de tono, aumentó el número de animes más infantiles, más dulces, o series totalmente absurdas pensadas para arrancar una sonrisa al espectador. De esta nueva hornada destacamos series como *Papa piernas largas*, *Belffy & Rilbit* –quién podría olvidar a esos adorables duendecillos-, o *Chicho Terremoto* –*Dash!Kappei* en versión original, un anime que arrasó en España a principios de los 90 gracias a una mezcla explosiva: el desparpajo de su protagonista, su obsesión por la lencería femenina blanca como la nieve, y por

excelente trabajo de adaptación que nos hizo desternillar de risa –impagable el cuento del vendedor de cerillas que era un tema casi recurrente en la serie o las parodias/homenaje totalmente irreverentes sobre *Star Wars* y otros clásicos.

En el mismo estilo que *Chicho Terremoto* tenemos *Okawari boy Starzan*, una parodia desternillante de Superman protagonizada por un chico cruce entre el héroe de Krypton y *Tarzan*, con el cerebro del tamaño de un guisante y totalmente enamorado de



Los gatos samurais, una serie que despertó pasiones. Abajo, *Zillion* y *Starzan...* todo un héroe.

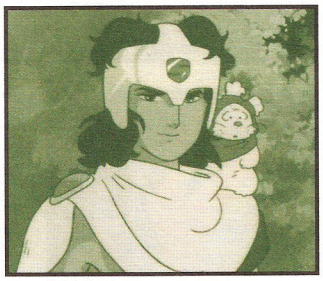


una chica, pero tan tímido que delante de ella no da pie con bola y no sirve de nada... Incluso le cambia la cara como a Senbei Norimaki, sólo puede ser "guapo" un tiempo limitado... Era una serie desternillante, muy simpática y de la que tenemos el mejor recuerdo.

Otras series que alcanzaron cierta fama en nuestro país fueron *Piruetas*, titulada originalmente *Hikari no densetsu*, un anime emitido durante las olimpiadas de Seoul con la excusa de aprovechar el tirón deportivo y que nos hablaba de Hikaru –Valentina en España y Cynthia en Francia-, una joven practicante de gimnasia rítmica.

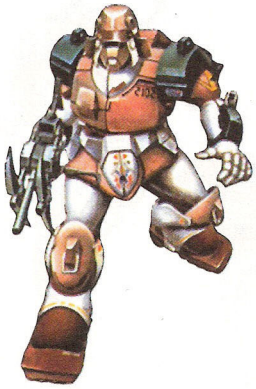
Zillion también triunfó en nuestras pantallas, superando horarios intempestivos y otras calamidades, como digna sucesora de esos animes "de antes", muy en la línea de *Macross*, con un trío protagonista variado e interesante y una pequeña trama por el poder con aliens incluidos que le daban vidilla a la serie... Hemos de confesar que nos gustaba mucho. Otra gran triunfadora es *Shurato*, la historia de un pobre estudiante de kendo que acaba, sin quererlo ni beberlo, transportado al Plano Divino junto a su amigo Gai, se convierte en proscrito sin hacer nada mientras su mejor amigo, poseído por un poder maléfico, intenta matarlo... Fue toda una revolución, la idea original, de Satoru Akahori, daba para mucho y eso, junto a los diseños y a una banda sonora desta-

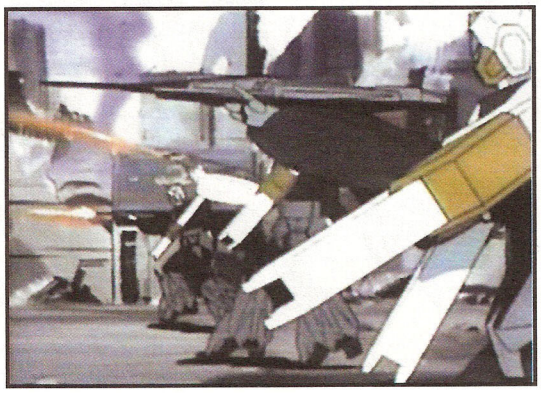
cable, lo hacen una de esas series con todos los puntos para gustar...

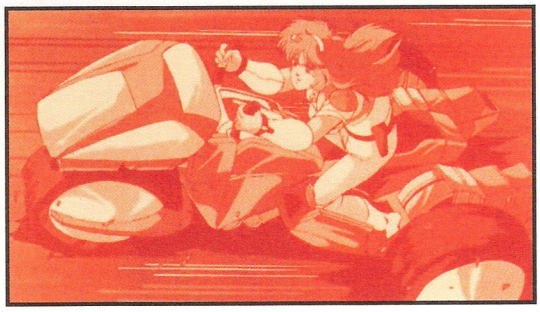


¿Y qué decir de *Los gatos samurais*? Sólo tenéis que daros una vuelta por la red y encontraréis decenas de páginas dedicadas a esta curiosa historia de unos gatos, samuráis para más señas, que dedican su tiempo libre a repartir pizzas, una estupenda tapadera para su cruzada contra el malo de turno... Los diseños eran muy simpáticos, y la serie sabía combinar lo absurdo con una trama simpática.

Como veis, hablar "por encima" de esta gran compañía es una tarea complicada. Nos hemos limitado a hablar de los animes que, según sabemos, han llegado a occidente, pero lo cierto es que la producción de Tatsunoko es tan brutal que nos hemos dejado muchas cosas, muchas series que merecerían un destacado. Quién sabe: otra vez será.







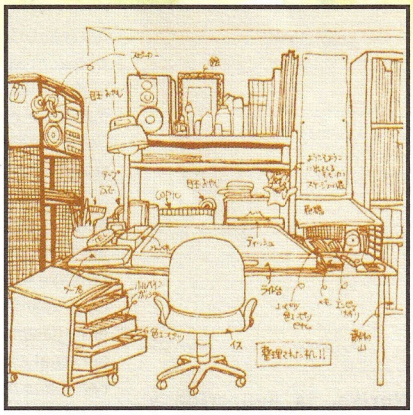
HARUHIKO MIKIMOTO

EL DISEÑADOR

Uno de los trabajos más importantes a la hora de plantear un anime es el de diseñador: en sus manos está que la serie funcione, no sólo sirve que los protagonistas tengan una personalidad atrayente, la historia esté bien explicada o el concepto sea bueno: si el diseño no atrae, es muy posible que fracase.

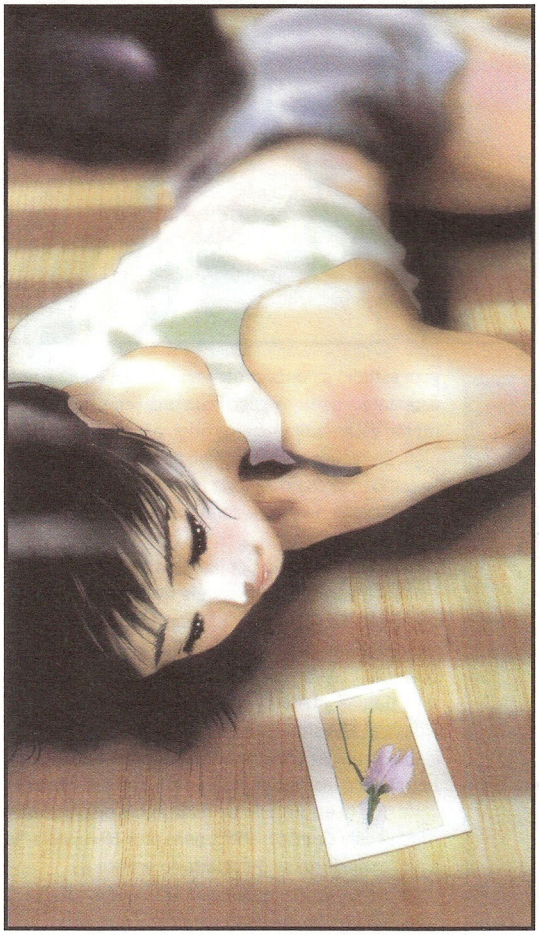
Y *Macross* tiene la suerte de contar con uno de los mejores diseñadores de Japón, Haruhiko Mikimoto, que puede presumir de ser uno de los mejores dibujantes de chicas del país... que ya es decir.

Nacido el 25 de agosto de 1959 como Haruhiko Sato, Mikimoto sintió desde niño el deseo de dibujar. Era su pasión, y a pesar de saber que en el futuro su trabajo estaría relacionado con la ilustración, poco le importaba en qué campo acabara... siempre que tuviera un lápiz en la mano. En 1981 estaba trabajando para el estudio Artland como ayudante de animación cuando recibió una llamada de su antiguo compañero de instituto, Shoji Kawamori, que con el tiempo había fundado su propio estudio y que quería hablar con él de cierto diseño de una chica china que había realizado: exacto, Kawamori estaba pensando en una posible Lyn Minmei para *Megaroad*. Como el propio Mikimoto nos confesó, no se tomó muy en serio eso de trabajar de diseñador al estar entre amigos, pero en cuanto estuvo metido en el proyecto se dio cuenta de que iba en serio y que, mira por dónde, era un profesional...



El increíble éxito de *Macross* marcó su carrera. Tras el fin de la serie, en el que acabó ocupando el puesto de director de animación –porque, según el director de animación en funciones, era mucho más lógico que lo hiciera él, que tenía mayores conocimientos de dibujo-, le llovieron ofertas pero un poco condicionadas a la hora de realizar otros trabajos: *Orguss* era una copia casi descarada de *Macross*, con un triángulo amoroso protagonista, aliens, batallas espaciales, y que a pesar de contar con una animación superior durante años ha sido injustamente oscurecida por Macross. Injusticias de la vida, porque la serie no estaba tan mal.

Megazone 23 fue el siguiente encargo de Mikimoto fuera



En la revista *Animedia* llevan un tiempo publicando, cada mes, ilustraciones del autor inspiradas en diferentes flores... y con chicas, claro. Arriba, el estudio del maestro, según su propia visión.

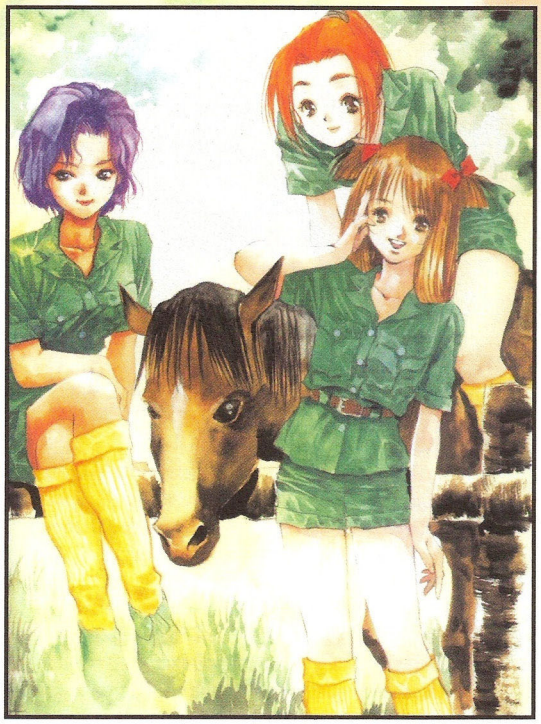
de la esfera *Macross* –no hay que olvidar que en el intermedio realizó los nuevos diseños para la película *Ai oboeteimasuka*-, con el encargo exclusivo de diseñar a Eve, la idol single, pero pronto empezó su carrera paralela como ilustrador con trabajos como la portada para *Hig Speed Jesye*, una novela de ciencia ficción que le permitió ampliar sus horizontes... y dibujar otras cosas aparte de idol singles.

Porque la pasión de Haruhiko Mikimoto es el dibujo, nunca ha intentado ocultarlo, y a su faceta de diseñador de personajes y a la de ilustrador se une la de mangaka, ya que también le gusta dibujar manga. Es más, incluso ha trabajado de ayudante para alguno de sus amigos cuando las fechas de entrega aprietan, como en el manga de *Crusher Joe*, un favor personal a su amigo Hosono. Su debut como mangaka fue con *Akina no etude*, pero su primer manga "profesional" fue Variance, para la revista *Young Magazine*, una historia protagonizada por una hermosa adolescente... y su vida cotidiana.

En 1987 volvió a los orígenes con *Chojiku yosai Macross: Flashback 2012*, una nueva entrega de su saga por excelencia pero desde un nuevo punto de vista, y en la que los diseños de Mikimoto eran indispensables. Colaboró con Gainax en *Top o Nerae!* , o *Gunbuster*, como se la conoce en occidente, una obra típica de este estudio japonés protagonizada por Noriko, una aspirante a piloto espacial con una venganza en mente y unos compañeros originales... por decir algo. En realidad Mikimoto no acaba de considerarlo como un trabajo en toda regla porque lo hizo como favor a un amigo común... pero confiesa que se divirtió realizándolo.

Noriko, la aguerrida y atractiva protagonista de *Gunbuster*, todo un hito en la animación.

A esas alturas la popularidad de Mikimoto ya estaba afianzada, pero seguía trabajando incansablemente. En 1988 estrena *Marionette generation*, un manga aparentemente similar a *Video Girl Ai* que publicaba en la revista *Newtype*, con historias muy tiernas y bajo su particular enfoque de la vida, y al año siguiente forma parte de su gran sueño: trabajar en *Gundam*. Mikimoto, que en sus tiempos de instituto fundó un club de fans de esa serie, fue el encargado de realizar los diseños de *Kido senshi Gundam 0080*, pero pronto volvió a "lo suyo" al encargarse del apartado gráfico de *Macross II: Lovers again*, una OVA que los puristas sitúan en un universo paralelo y que en



general no guarda mucha correspondencia con la cronología de *Macross* que todos conocemos. Un producto extraño que cuenta, eso sí, con el buen hacer del maestro.

Mikimoto volvería a la carga con *Macross 7*, una vez más con Kawamori, para dar vida y arte a Mylene, la hija pequeña de Max y Miriya y una curiosa forma de unir las canciones y las batallas espaciales. La serie tuvo buena acogida en Japón, no tanta entre los fans acérrimos de la serie, pero Mikimoto tiene algo especial con esta serie y a ella ha dedicado su último manga, *Macross 7 Trash!*, una maravilla técnica con mucha, mucha acción, que se desarrolla paralelamente a *Macross 7* pero con otros protagonistas, mucho más humanos... y no tan fantasmas ^_^ Por lo visto, en el planteamiento inicial de la serie se propusieron algunos cameos con personajes del *Macross* original, menos con el trío protagonista. Mikimoto lo explica de esta manera en una entrevista: "No podría dibujarlos de nuevo, ellos ya están terminados. Y además, a Minmey y a Misa las dibujaba según mi humor (...)" Pues vaya, pero hubiera sido bonito.

Actualmente se dice que podría estar envuelto en el nuevo proyecto de *Macross*, que está bajo un secretismo absoluto... Pero seguro que si él está de por medio, será un retorno memorable.

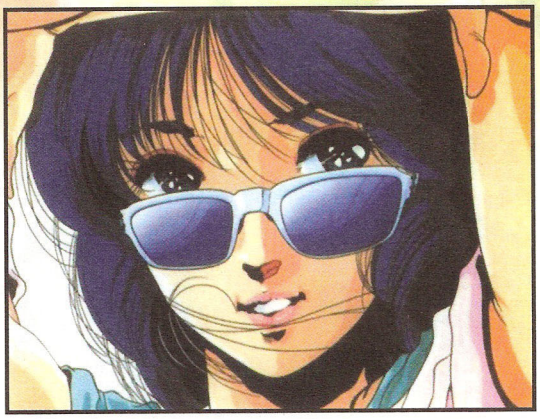
SUS INFLUENCIAS

Preguntando al señor Mikimoto por los diseñadores que le han influido, nos explicó que cuando era joven le gustaban mucho los mangas de Shotaro Ishinomori, un contemporáneo de Tezuka, y de Mitsuru Adachi, con el que le une una gran amistad. En una de las obras de Adachi, *Hi atari ryooko* –en España *Alegre juventud*-. Hay un personaje llamado Mikimoto, un guiño entre amigos porque se trata de un playboy consumado.. cosa que él dice no ser. Se confiesa ferviente admirador del trabajo de Yoshikazu Yasuhiko, uno de los grandes en Japón, y diseñador de algunos Gundams, de películas como *Arion* y de

Como veis, Mikimoto prueba todos los estilos, ilustraciones más bucólicas, de ciencia ficción, chicas con kimono...

Su mayor estrella, Lyn Minmey, sin duda su diseño más popular y que ha sentado un precedente.

mangas como *Antón*, recientemente publicado en España. También confiesa admirar a Mamoru Nagano, el autor de *Five Star Stories*, que a pesar de tener un estilo tan opuesto al suyo despierta su interés, y cómo no, es devoto de Leiji Matsumoto, el autor de Capitán Harlock. No podía ser de otro modo si le gustaba *Gundam* y las historias espaciales...



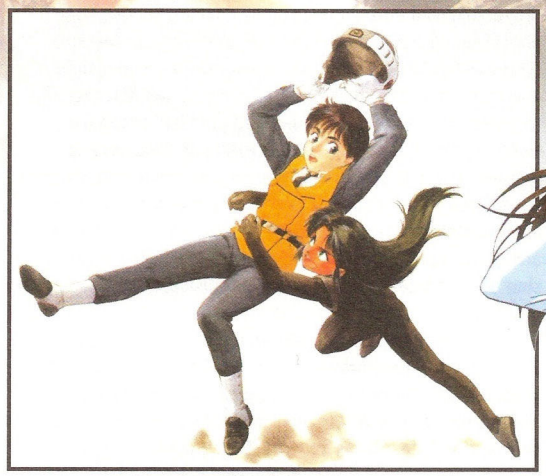
ANIMEGRAFÍA

1982 *Chojiku yosai Macross*. Serie de televisión de 36 capítulos.
1983 *Chojiku seiji Orguss*. Serie de televisión de 35 capítulos.
1984 *Macross: Ai oboeteimasuka?* Película de 112 minutos.
1984 *High Speed Jesye* Portada para la novela.
1985 *Megazone 23*. OVA de 80 minutos.
1986 *Variance Manga* recopilado en un volumen.
1987 *Macross: Flashback 2012* OVA de 30 minutos.
1988 *Salamander* OVA de tres capítulos.
1988 *Marionette generation* Manga editado en la revista Newtype
1988 *A revolución de 20 años de Yuika Oonishi* Videojuego basado en un image album de una idol single.
1988 *Gunbuster* OVA de 6 capítulos.
1989 *Kido senshi Gundam 0080*: War in the Pocket OVA de 6 capítulos
1989/1990 *High Speed Jecy* OVA de 12 capítulos
1992 *Macross II*: Lovers again
1992 *Haruhiko Mikimoto Ilustrations* Libro de ilustraciones donde se recopilan diversos trabajos del autor.
1992 *Tottoi* Film de la Nippon animation
1993 *Orguss 02* OVA de seis capítulos
1993 *My Time Recopilación* de sus ilustraciones.
1994 *Macross 7* Serie d televisión de 49 capítulos.
1994 *Macross 7*: the galaxy is calling me cortometraje de 30 minutos exhibido en el Festival Macross
1994 *Macross 7 Trash!* Manga publicado en la revista Monthly Shonen Ace. Sigue abierta.
1994 *Gamosu no maken* Ilustraciones para esta novela del Dragon Magazine.
1995 *Macross 7* encore. OVA de 3 capítulos.
1997 *Macros Dynamite 7*. OVA en 4 capitulos.

SHOJI KAWAMORI

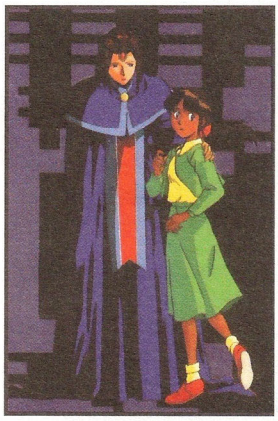
EL PADRE DE LA CRIATURA

Desde que era un jovencito, Shoji Kawamori estaba interesado en la animación, en todos los estilos en general. Junto a unos amigos fundó el estudio Nue, un ambicioso proyecto, y se embarcó en el planteamiento de una serie que iba a revolucionar un género en plena expansión, la nueva ola de las series de mechas. Aprovechando el camino abierto dejado por *Gundam*, Kawamori ideó *Battle City Megaroad*, una historia épica de acción y para ello puso en marcha todas sus influencias, contactando con un antiguo compañero de instituto, Haruhiko Mikimoto, que estaba trabajando de animador en Artland, y poniendo en el proyecto todo su empeño. *Megaroad* fue variando hasta convertirse en *Chojiku yosai Macross*, la obra que los catapultó a la fama y uno del los trabajos más redondos de Kawamori. Éste se encargó de casi todo, fue el creador, el supervisor, el guionista del capítulo 36, el diseñador de mechas, hizo los storyboards... eso sí, bajo un seudónimo, Eiji Kurokawa. A pesar de los años que han pasado y de la infinidad de otros trabajos que han atraído su atención, Kawamori confiesa que el diseño que más le gusta de toda su carrera es el de la Valkyria transformable... una de las bazas de la serie, la increíble movilidad y versatilidad de esos cazas que se convirtieron en el emblema de *Macross*.



Pero este tipo de genios no aparecen por generación espontánea. Antes de fundar el estudio Nue, Kawamori había trabajado en proyectos tan conocidos como diseñador invitado en *Capitán Harlock* –a pesar de que no aparezca en los créditos-, en *Ultraman*, *Ulisses 31*, diseñó mechas para *Crusher Joe*, la obra de su amigo Hosono, y con ese bagaje estuvo preparado para dar el salto y revolucionar el género.

Tras el éxito de *Macross* y tras preparar las dos películas, *Do you remember love?* y *Flashback 2012,* siguió dedicándose a su tarea favorita, que es diseñar mechas en series como *Dangaio*, *Gunhed*, *Cyber Fórmula*, fue asistente en la película de *Patlabor*, y colaboró, como Mikimoto, en uno de sus sueños: el diseño mecánico de *Gundam 0083: Stardust Memories*, la que en mi opinión es la mejor historia de *Gundam* jamás narrada.



Volvió a *Macross* con Macross Plus, un ambicioso proyecto en el que Kawamori quiso dar una vuelta de tuerca al concepto de la serie y creó la que, dejando de lado sentimentalismos, es la historia más coherente de la saga. Lo curioso del caso es que, en un principio, Kawamori no quería volver a *Macross*, pero al ver que no le aprobaban el

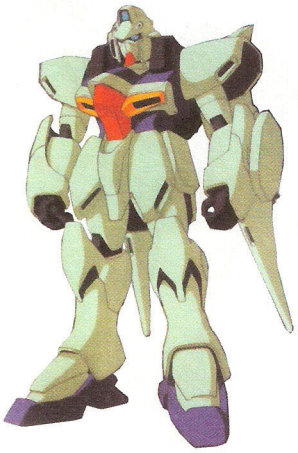
***Moldiver* fue una idea original de Kawamori; también trabajó en la película de *Patlabor* y en *Gundam 0083*.**

Kawamori se ha dedicado durante mucho tiempo al diseño de mecanismos... y eso se nota.

proyecto inicial, hizo algunos cambios, como sugerir que podrían englobarlo dentro de la saga, y así nació *Macross Plus*, una historia de amor con triángulo amoroso incluido que no podría estar más lejos ni más cerca del *Macross* original. Y en vista de que todo funcionó tan bien, accedió a realizar y controlar *Macross 7*, la vuelta de *Macross* a la pequeña pantalla pero con relevo generacional, esta vez protagonizada por un cantante de rock y piloto a ratos libres acompañado por la hija de Miriya y Max, una historia que arrasó en Japón no sólo por el cuidado diseño de Mikimoto sino por una buena combinación de música, acción y espectacularidad.

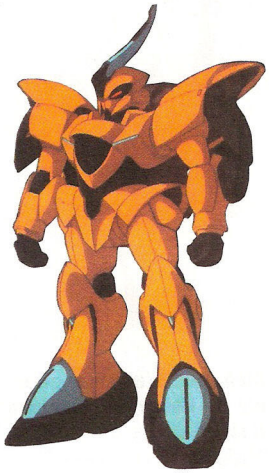
Renovarse o morir: Kawamori eligió lo primero y siguió trabajando en otros proyectos, como el diseño de mechas de la espléndida *The Ghost in the Shell*, de *Outlaw Star* o de *Submarine number 6*, y como creador de uno de los mejores animes de finales de los noventa, Escaflowne, basado en una de sus ideas originales y en le que demostró, una vez más, que es el rey.

Actualmente, está ocupado con el próximo estreno de la película de *Escaflowne*: *A girl in Gaea*, y con el proyecto de *Macross 3D*, del que no se han filtrado muchas cosas, sólo que se espera sea espectacular, y con el gusto que tiene Kawamori por experimentar con las nuevas tecnologías, seguro que vale la pena.

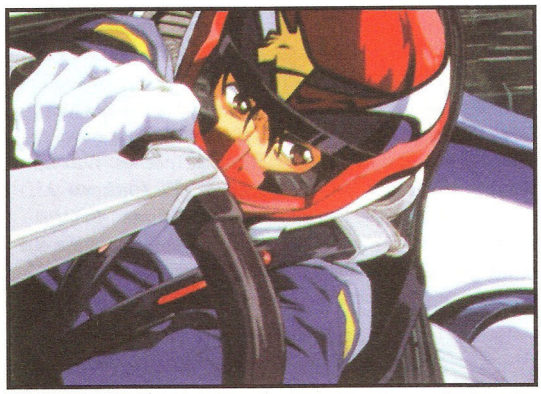


SUS OBRAS

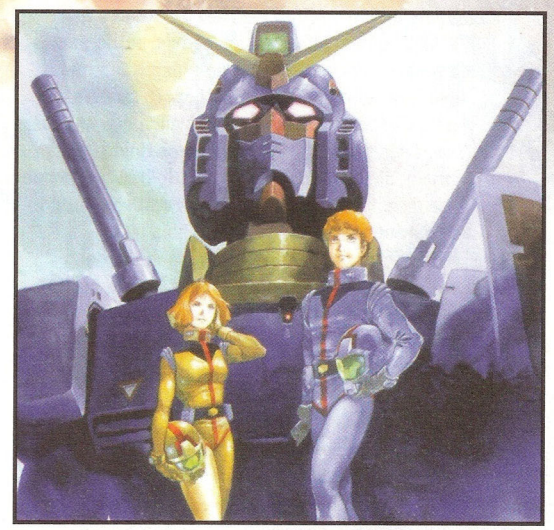
Es impresionante cómo este hombre ha estado en vuelto en muchas de las grandes obras del anime, como Patlabor, Gundam, Ghost in the Shell, Escaflowne, Cowboy Bebop y es el creador de una de las grandes, Macross. Para quitarse el sombrero.



Space Captain Herlock/Harlock. Trabajó como diseñador de mechas invitado, pero lamentablemente no figura en los créditos.
General Daimos. Diseñador de mechas invitado.
Ultraman Trabajó como diseñador de m3echa en la última parte de la serie.
Fighter Gordian Diseñador de mechas invitado.
Space Legend Ulysses 31. Diseñador de mechas.
Golden Warrior Gold Lightan. Diseñador de mechas invitado.
Technopolice 21C Asistente en las escenas de acción.
Crusher Joe. Diseñador de mechas.
The Super Dimension Fortress Macross. Fue el creador, el productor ejecutivo, el diseñador de mechas, realizó el storyboard y el scrip del capítulo 36.
The Super Dimension Fortress Macross the Movie: Do You Remember Love?
Dirigió, supervisó el guión y diseñó los mechas.
The Super Dimension Fortress Macross Flash Back 2012. Director, diseñador de mechas.
Dangaio. Diseñador de mechas.
OVA Crusher Joe . Diseñador de mechas.
Maimu (proyecto abortado junto a Mikimoto). Creador, guionista y director.
Mobile Police Patlabor the Movie. Asistente en el di-



seño de mechas.
GUNHED. Diseñador de mechas.
Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory. Diseño de mechas.
Future GPX Cyber Formula. Diseño de mechas.
Mobile Suit Gundam 0083: Last Blitz of Zeon. Diseño de mechas.
Future GPX Cyber Formula 11. Diseño de mechas, storyboard del capítulo 4.
Talking Head. Diseño de mechas
Moldiver Concepto.
Mobile Police Patlabor the Movie 2. Diseño de mechas.
Future GPX Cyber Formula Zero . Diseño de mechas.
Macross Plus. Creador, director ejecutivo, diseño de mechas.
Macross 7. Creador, supervisior, diseño de mechas.
Macross 7 the Movie: The Galaxy's Calling Me!. Creador, supervisor, diseño de mechas.
Macross Plus Movie Edition. Creador, director ejecutivo, diseñador de mechas.



Macross 7 Encore. Creador, supervisor, diseñador de mechas.
Ghost in the Shell. Diseño de mechas.
Remnant 6. Diseño de mechas.
The Vision of Escaflowne. Creador, supervisor de la serie y el guión, realizó el guión del primer capítulo y el storyboard del número 20.
Future GPX Cyber Formula Early Days Renewal. Diseño de mechas.
Future GPX Cyber Formula Saga. Diseño de mechas.
Vision of Ihatov: Kenji's Spring. Director, guión, storyboard.
Macross Dynamite 7. Creador, supervisor del guión, diseño de mechas.
Future Hero Next Generation Outlaw Star. Asistente de diseño.
Cowboy Bebop. Productor.
Blue Submarine No. 6. Diseño de mechas.
Future GPX Cyber Formula Sin Diseño de mechas.
Escaflowne the Movie: A Girl in Gaea. Creador.
Macross 3D Creador, director ejecutivo, diseño de mechas.

***Outlaw Star*, uno de los últimos trabajos de Kawamori en el que se encargaba del diseño de mecanismos.**

CARL MACEK

EL RESPONSABLE DE TODO

En el fenómeno *Robotech* hay un nombre que destaca por encima de los demás, por lo menos si hablamos de la tremenda repercusión que tuvo esta serie en occidente. Nuestro hombre se llama Carl Macek, y por la época en la que *Macross* y las otras series llegaron a Estados Unidos era ejecutivo dela compañía Harmony Gold, y, por lo que se dice, fue el responsable del creativo método de crear una serie donde antes había tres.

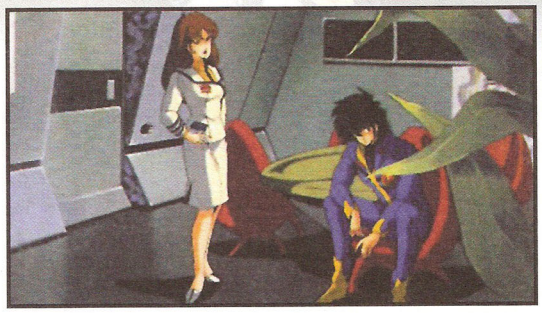
Para muchos otakus no es el tipo más popular del mundo, pero lo cierto es que, por lo menos, hizo lo posible para que una serie como *Macross* saliera de Japón: si bien es de dominio público que las otras series nos despertaron tanto interés como la historia de Rick, Lisa y Minmey, por lo menos nos permitieron disfrutar de ese anime...

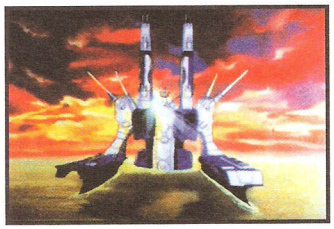
Macek no ha desaparecido del mapa como podría suponerse: cuando Disney llegó a un acuerdo con Tokuma, la poseedora de los derechos de las películas de Ghibli, fue el encargado de adaptar la primera cinta que distribuyó la compañía, *Kiki deliverer´s service*, o *Nicki*, como acabó llamándose en España. Su mayor empeño lo puso en adaptar el parlamento de Jiji, el gatito negro que, como toda buena bruja, es el compañero inseparable de Kiki; el caso es que, para los que no habéis visto la cinta, Jiji habla con Kiki, pero cuando ésta tiene ciertos problemas pierde la capacidad de entender a su gato... pero sólo en la versión original, porque en la edición de Disney Jiji habla más... Licencias artísticas, se supone.

Para que podáis entender un poquito más a este personaje, al que, como ya hemos dicho, hay que agradecerle algunas cosas –y lo digo sin ironía-, transcribimos parte de una entrevista que concedió a Admiral DMC McKeever el 17 de julio de 1997.

Neko: ¿Desde cuándo es fan de la animación?

Carl Macek: ¿De la animación en general? Posiblemente.. desde que tengo conocimiento para ver películas. Siempre me han gustado los dibujos animados.





N: ¿Cuándo empezó a interesarse en la animación japonesa?

CM: Sobre 1972.

N: ¿Con alguna serie en particular?

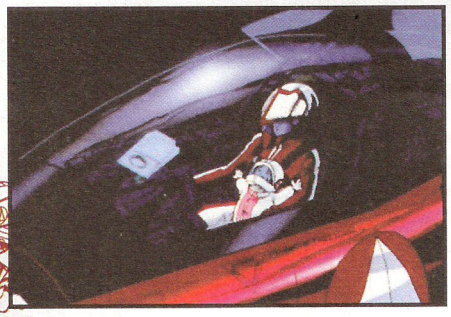
CM: En las cadenas de televisión de habla hispana había algunas series de robots gigantes, creo que de Go Nagai. No puedo decir exactamente qué serie era...

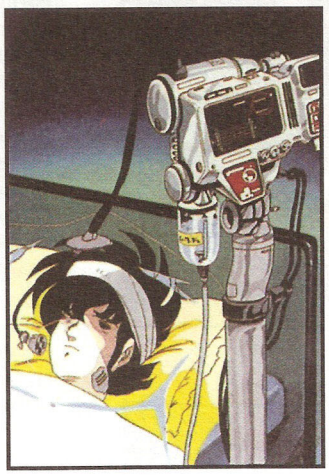
N: ¿Cuándo descubrió *Macross*?

CM: En 1983.

N: Antes de *Robotech*, cuando estaban doblando *Macross,* ¿realizó el script de toda la serie o sólo el de los tres primeros capítulos, los que fueron doblados?

CM: Sólo el de los tres doblados.



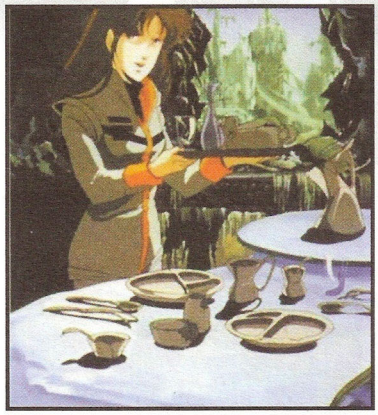


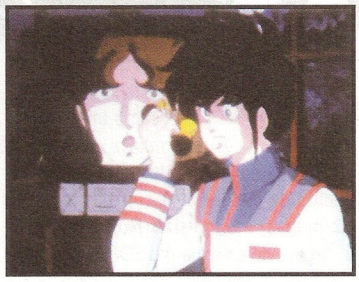
N: Me lo preguntaba porque hemos visto un póster anunciando el volumen dos, que nunca llegó a realizarse.

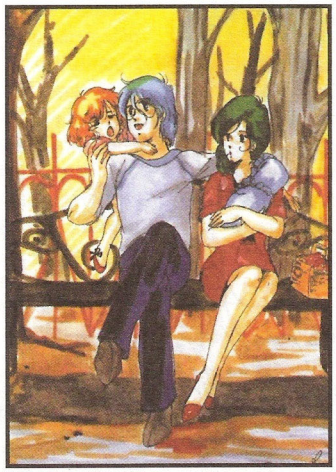
CM: El caso es que podríamos haber realizado el script y luego haberlo grabado...

N: Hemos visto el primer episodio doblado de *Mospeada*, y sabemos que es de Harmony Gold porque las voces son las mismas que las de *Robotech*.. ¿Se hizo algo parecido para Southern Cross?

CM: No, ni siquiera conocían la existencia de *Southern Cross* en aquella época. Realizaron la prueba con *Mospeada* como ejem-







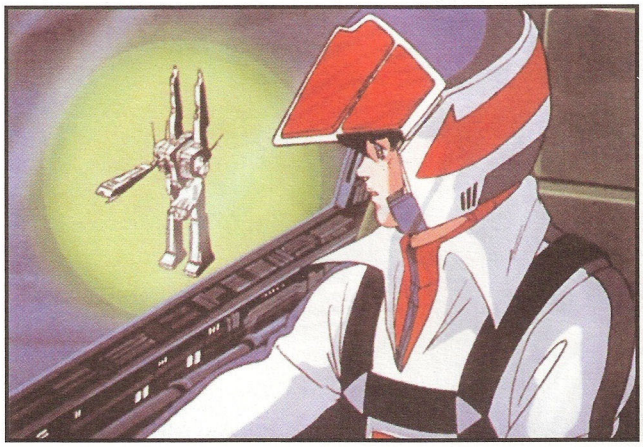
plo, no hicieron nada con *Southern Cross*. Y si no me equivoco, escogieron *Mospeada* porque tenían los derechos. Si lo recuerdo bien, primero fue *Macross*, después *Mospeada* y por último *Southern Cross*. Ésta fue la última y por eso no hicieron ninguna prueba.

N: *Robotech* se realizó en 1985. Doce años después, aún hay gente que habla de ella. ¿Le sorprende?

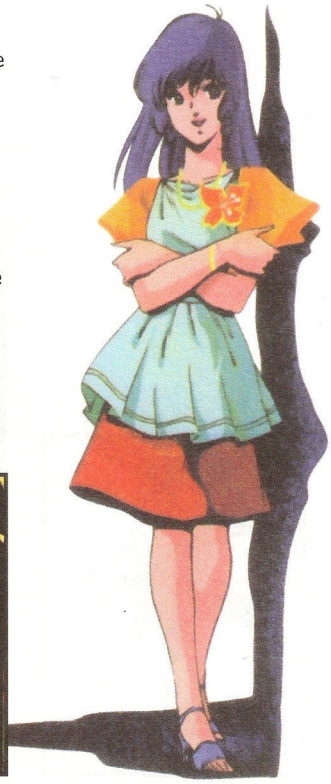
CM: No, porque recuerdo su premiere en Los Angeles. Fui con Frank Agrama, que era el propietario de Harmony Gold, y recuerdo que le dije "creerás que estoy loco, pero te apuesto a que dentro de diez años habrá gente que hable del significado de esta serie". Los ejecutivos de Harmony Gold fueron muy amables al permitirme que dirigiera el proyecto con cierta inteligencia. Me dieron su confianza, y gracias a ello pude hacer cosas que, mirándolo retrospectivamente, no creo que se hubieran hecho si yo no hubiera estado allí. No hubiera sido un fenómeno tan importante.

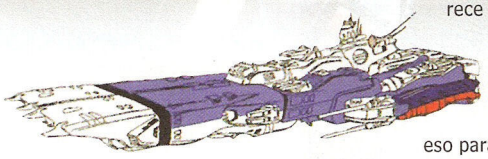
N: El concepto de protocultura en Macross es totalmente diferente al de *Robotech*, ¿de dónde sacó la idea?

CM: Es una cosa muy curiosa, cuando me encomendaron el proyecto de convertir las tres series en una, yo sólo había visto un par de capítulos de cada serie. Así que empecé a verlas seguidas, sin sonido, en busca de enlaces o conceptos que pudieran ayudarme a la hora de realizar una serie coherente. La idea se formó al ver los globos en el opening de *Mospeada* y las grutas en *Southern Cross*, así se formó el nuevo concepto de protocultura. Unos años atrás había trabajado en *Dune* de Dino De Laurentiis, y me había gustado mucho el concepto de la especia para unir diversas culturas, y modifiqué el significado de protocultura, que en *Macross* alude a un tipo de cultura emocional, y lo transformé en una fuente de energía orgánica. Pa-

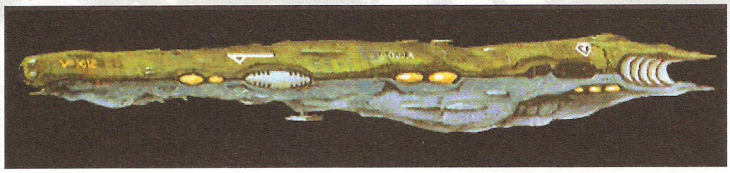


La estrella que ayudó a popularizar: Minmey. A los lados, diversasescenas de *Robotech*.





rece que funcionó bien, forcé un poco la historia haciendo que la gente hablara un poco de eso para darle coherencia... aunque si entiendes la serie, te das cuenta de que las cosas no son como las dicen los protagonistas. No se trataba de la fuente de energía del SDF-1, pero parece que funcionó.



N: ¿Sabía en qué orden debía emitir las tres series?

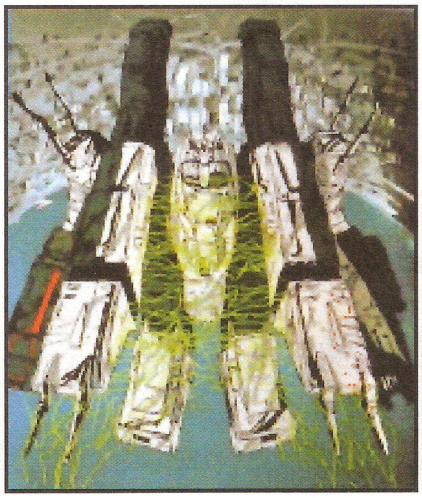
CM: Sí, la razón es muy lógica si se estudian las tres series. *Southern Cross* tenía un final inacabado, era perfecta para ser estar en medio. *Mospeada* acaba bien, da la sensación de que todos pueden darse una merecida jubilación. Así lo estructuramos y funcionó muy bien.

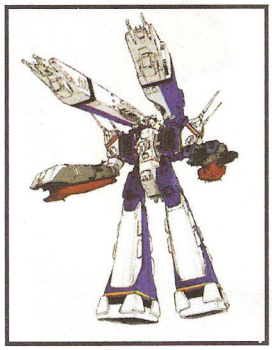
N: Robotech era un programa único. Los protagonistas morían, los buenos no siempre lo hacían todo bien, los malos no eran únicamente malvados, y no estaba basada en una línea de juguetería. Esto era impensable a mediados de los 80. ¿Cree que eso es lo que la convirtió en una serie tan popular?

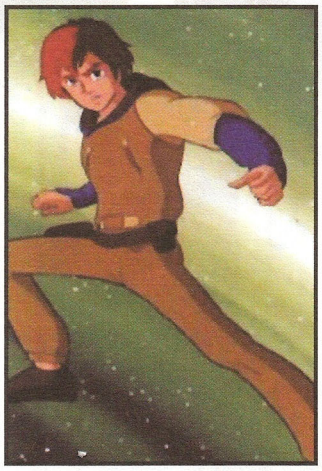
CM: En realidad no se por qué fue tan popular, sólo que la gente creía que una historia "inteligente" estaba destinada exclusivamente a una serie de televisión de imagen real. No había habido nada igual durante muchos años. El tema era tratado con seriedad. No era abordado de forma juvenil, y creo que eso fue un acierto. Porque si eras un niño podía disfrutarlo, si eras un adolescente también y si eras universitario podías disfrutar de la serie. Tenía algo para todo el mundo.

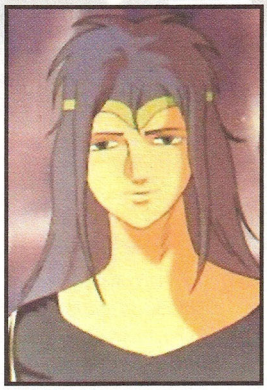
N: Una vez usted dijo que no tendría que haber censurado las escenas de desnudos. ¿Cree que le hubieran permitido emitirla sin cortes?

CM: No, creo que lo hice basándome en las directrices de la cadena NBC, para quien, en principio, hicimos la serie, para emitirla en Nueva York los sábados por la mañana. Ése









no era el problema, debíamos atenerlos a Revell, una compañía de juguetes francesa que inicialmente estuvo en el proyecto. Por ellos eliminamos alguna escenas en las que se veía la ropa interior de Minmey, o cosas así. *Southern Cross* era la que más desnudos tenía, pero intentamos ser lo más coherentes posibles y creo que al final sólo cortamos de cuatro a seis minutos en un total de 85 capítulos. Incluso tuvimos suficiente material para crear el capítulo 37, el puente entre las series.

N: ¿Cuánto tiempo tardó en crear *Robotech*?

CM: Unos 45 días, desde que tomé el proyecto.

N: ¿Es cierto que Kenji Yoshida (uno de los productores de las series originales), se sintió muy impresionado por lo que usted hizo con *Robotech*? ¿No es cierto que trabajó en *The Sentinels*, la secuela?

CM: Sí, se sorprendieron del resultado final. Y cuando empezamos a trabajar en *The Sentinels*, se pusieron a nuestra disposición. La historia final era una amalgama de mi idea original, el deseo de Harmony Gold de que pudiera hacerse

merchandising y las ideas japonesas. Fui a Japón y estuve casi un mes trabajando con ellos, diseñando personajes y clarificando conceptos que más tarde fueron reaprovechados en otras producciones de Tatsunoko porque les habían gustado los diseños.

N: Lo que más nos impresiona de *Robotech* es que había una guerra y la gente moría, y cada capítulo continuaba donde el anterior lo había dejado. ¿Usted cree que *Robotech*, o una serie similar, sería posible en la televisión de nuestros días?

CM: No, creo que es por el modo que tiene la gente de ver las cosas, no desean que sean demasiado serias. Y su baza era la seriedad, ya que estabas obligado a verlo cada día. A la gente no le gusta porque está obligada a seguirlo cada día.

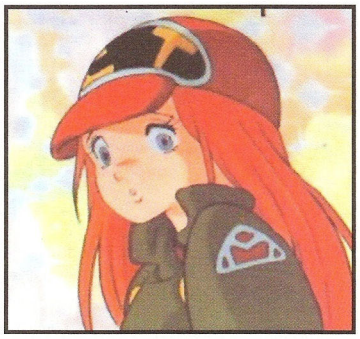
N: Hemos oído hablar de sus problemas haciendo *Robotech: the movie* con Cannon, pero ¿tiene algún buen recuerdo de ese proyecto?

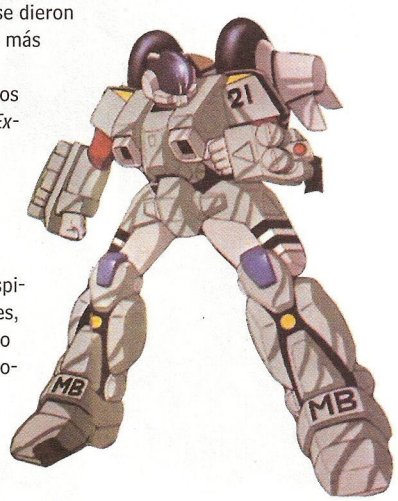
CM: Oh, sí, lo más interesante fue trabajar con un equipo mixto, algunos de los cuales habían trabajado en *Memorias de África* y en *Toby Hooper's Invaders from Mars*, y tuve la oportunidad de hacer cosas con Dolby Surround, que fue toda una experiencia para mí. Y me enseñó que muchos profesionales altamente cualificado son sólo trabajadores a sueldo. Muchos pensaban que lo de la animación iba a ser un paseo, pero cuando estuvieron dentro del proyecto se dieron cuenta de que era muy duro, y tuvieron que trabajar más duro que en *Memorias de África*.

N: Su versión original de *Robotech*: the movie nos parece muy interesante. ¿Cree que tras el éxito de *Expediente X*, con conspiraciones encubiertas, *Robotech* podría funcionar en nuestros días?

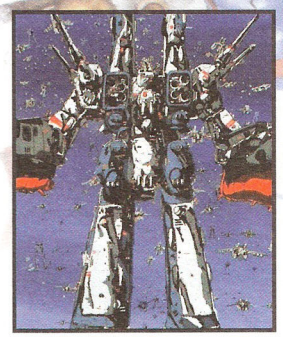
CM: Es difícil decirlo porque creo que *Robotech* está pasada de moda. Creo que las conspiraciones son siempre interesantes, pero creo que hubiera funcionado en su época porque la gente conocía la historia, pero ahora no es así, y podría ser realmente duro.

N: Muchas gracias.





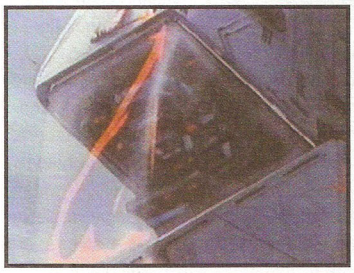
PASO A PASO



PRIMERA SAGA

EL SEÑUELO

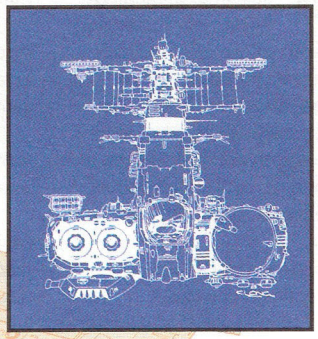
En el año 2089 una nave alienígena se estrelló en la Tierra, en la isla de Macross. Las diferentes naciones se pusieron de acuerdo para acordar una tregua y estudiar la avanzada tecnología de la nave extraterrestre hasta que, diez años más tarde, la recién bautizada como SDF-1 realiza presentación tras su reconstrucción.

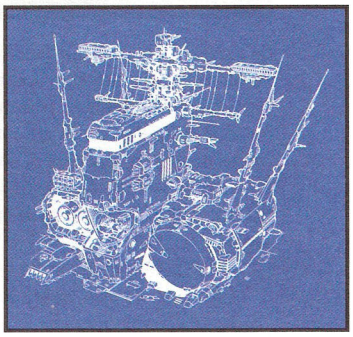


Roy Fokker, uno de los pilotos de la nueva nave, se enfada bastante cuando su joven amigo Rick Hunter casi echa a perder la exhibición aérea organizada para conmemorar el día del despegue, pero el ataque de los Zentraedi, una raza alienígena amante de la guerra, da al traste con todos sus motivos de celebración.

CUENTA ATRÁS

En vista de las destructivas y crueles intenciones de los Zentraedi, el capitán Gloval, responsable del SDF-1, llega a la lógica conclusión de que el único modo de que la Tierra tenga una oportunidad es que su nave despegue para hacer frente al enemigo, a pesar de estar a medio reparar, de no conocer todas sus funciones y por si fuera poco, con una tripulación inexperta: pero es su única esperanza.





SDF-1 (SDF-1 MACROSS EN EL ORIGINAL)

Se trata de una nave espacial de Zor reconstruida por los humanos tras su caída en la isla de Macross. Gracias al estudio de la avanzadísima tecnología de la nave, el conocimiento humano pudo dar pasos de gigante en su evolución, comenzando por los Destroids y los Veritech. De todos modos, su mayor logro fue la misma reconstrucción de la nave, que había quedado completamente destrozada. A pesar de conservar las mismas características iniciales, se han realizado muchas modificaciones, algunas necesarias, como añadir el Daedalus y el Prometheus, así como las torretas de armamento o la población civil, que fue un caso de extrema necesidad.

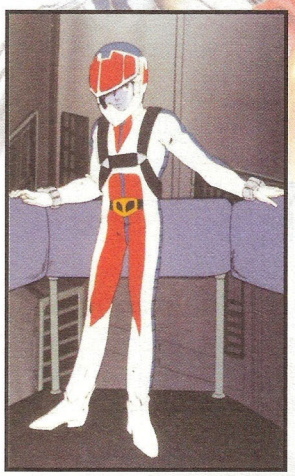
Otras fueron el fruto de los descubrimientos, como el Pinpoint Barrier System, un sistema de tres –y luego cuatro- discos capaces de crear un campo de fuerza capaz de proteger a la nave de los misiles, y con la capacidad de desplazarse y reforzar alguna zona concreta. Más tarde se convirtió en la Omni directional Barrier, capaz de cubrir todo el perímetro de la nave. Además, puede transformarse y pasar a modo combate.

Tras su vuelta a la Tierra, aterrizó en el Gran Cañón I, y a sus pies se creó la ciudad New Macross. Más tarde, a su lado aterrizó la SDF-2, pero posteriormente fueron destruidas.

Tripulación – 1.500 militares y 70.000 civiles
Velocidad - 0.2 velocidad de la luz
Longitud – 1,097 km
Peso – 18.000.000 toneladas

ARMAS
1 cañón principal
4 ametralladoras
1 lanzadera de torpedos triple
8 cañones de partículas
12 torretas de misiles
48 torretas de misiles defensivos
48 cañones automáticos de 40 cm
48 láseres

EQUIPADO CON
280 Excalibers
105 Gladiators
90 Raidar-X's
80 Spartans
3 M.A.C. II's
200 VF-1A
50 VF-1J
40 VF-1S
12 VF-1D
6 Veritechs
120 QF-3000E Ghost Fighters
12 cápsulas espaciales
35 Cat's Eye AWACS



Rick Hunter, que se ha encontrado dentro del lío casi sin saber por qué, ve cómo su vida da un giro de 180 grados: se encuentra en uno de los nuevos trajes de combate, un Veritech, debe controlarlo, tarea harto difícil, y por si fuera poco debe salvar la vida de una jovencita de 16 años llamada Lyn Minmei: ahora su vida está en sus manos y en su habilidad para sortear los peligros.

RICK HUNTER (HIKARU ICHIJYO)

Edad: 19 años

Desde muy pequeño había deseado volar, en parte gracias al espectáculo aéreo de su padre y por su gran amigo Roy Fokker, al que admiraba muchísimo. Cuando éste dejó el espectáculo para entrar en el ejército, Rick ocupó su lugar. Años más tarde asistió a la inauguración del SDF-1 para ver a su amigo, pero durante el ataque Zentraedi decide echar una mano y rescata a una jovencita, Minmey. Durante el viaje de vuelta a la Tierra, Rick se convierte en piloto y su excepcional habilidad le otorga el mando del escuadrón Vermillon, y dos compañeros, Max y Ben, de los que se hace inseparable. Tras la muerte de Roy le entregan su mecha, el Skull-01, y el control de su escuadrón. Durante toda la serie nadie duda de sus sentimientos hacia Minmey, pero también es claro que Lisa ocupa un lugar en su corazón, cada vez más importante. Rick es el típico protagonista, algo descerebrado y entusiasta al principio, pero que va madurando a medida que avanza la serie. Puede decirse que esta primera parte habla de su crecimiento personal.

EL PLIEGUE EN EL TIEMPO

La situación no puede ser más desesperada: mientras Roy Fokker intenta salvar a su amigo Rick y a su protegida momentánea, Lyn Minmey, el capitán Gloval se encuentra en la difícil disyuntiva de seguir luchando, y por lo tanto destrozar su nave, o intentar salvarla para que la Tierra tenga una oportunidad. Su solución es utilizar un pliegue en el espacio-tiempo, adentrarse en las profundidades del espacio para dejar atrás a sus enemigos. Pero el problema es que, como la maniobra no había sido suficientemente ensayada, sólo sale bien a medias: transporta el SDF-1 al espacio pero llevándose consigo a 70.000 habitantes de la ciudad de Macross.

LA LARGA ESPERA

Tras escapar por los pelos de la amenaza Zentraedi, el capitán Gloval descubre que el sistema que les permitía utilizar los pliegues del espacio ha desaparecido, y se encuentra al cargo de una población civil más que aterrorizada. Por otro lado, en uno de los extremos más aislados de la nave, Rick Hunter y Lyn Minmey deben preocuparse de su propia supervivencia, lo que les permite conocerse mejor.

TRANSFORMACIÓN

La población civil de la ciudad Macross reconstruye como puede su ciudad y sus vidas dentro de la fortaleza SDF-1, en un intento de devolver la normalidad a su agitada vida. El capitán Gloval descubre, justo a tiempo, cómo transformar la nave a su modo battloid para hacer frente a la armada Zentraedi en pleno, que intenta destruirles. Tras un agónico combate logran

VF-1 VALKYRIE

La mejor solución para que los humanos pudieran luchar contra gigantes. El Veritech tiene la capacidad de transformase de jet a forma humana, llamada Battloid, y eso unido a la protocultura, un poder descubierto en el SDF-1 que le proporciona energía, es la clave para esta nueva generación de guerreros.

Es, sin duda, un mecha muy manejable y muy versátil. Además de la versión lucha y battloid, hay una fase intermedia, Guardián, que en principio estaba pensada para desacelerar o aterrizar pero que los pilotos pronto integraron en sus esquemas de ataque para lograr cambios bruscos de sentido y despistar al enemigo.

Hay cuatro modelos de Valkyrie, el VF-1A, VF-1J, VF-1S y el VF-1D. Los tres primeros son idénticos, monoplaza, pero cambia el número de lasers. El VF-1D es un biplaza de entrenamiento, pero puede usarse en ataque si la situación lo requiere. Además, también existen tres modelos más, el VT-1 Super Ostrich, un modelo de entrenamiento pero sin capacidad de lucha, y el VE-1 Elintseeker, una nave biplaza y el VEFR-1, similar al anterior pero sin los aceleradores (estos modelos sólo aparecen en la película).

Velocidad - 4305 km/h en modo jet, 1078 km/h en modo guardián y 193 km/h en modo battloid
Altura – 4.87 m en modo jet, 6.8 m en modo guardián y 13 m en modo battloid.
Ancho – 14.6 m en modo jet y guardián, y 4.8 m en modo battloid.
Peso – 18 toneladas.
ARMAS
2 láseres en los muslos
1/2/4 láseres en la cabeza, según el modelo.
1 torreta GU-11 (la torreta triple rotatoria stándard de 53 mm)

VF-1 SUPER VALKYRIE

Este mecha es la respuesta a los problemas que iba arrastrando la VF-1 Valkyrie. La Armored Valkyrie fue un fracaso, el exceso de peso provocado por el aumento de armamento lo hizo inútil. En esencia, se trata de un Veritech con la armadura modificada: no tan pesada como la del Armored, pero igual de segura y más ligera. Se añadieron dos módulos en la espalda para compensar el exceso de peso y unos compartimentos delanteros permiten añadir más peso.

La Super Valkyrie tiene el poder destructivo de todo un escuadrón de VF-1, y en caso de necesidad puede devolverse a su estado original, pero por el contrario el nuevo armamento no puede usarse en la atmósfera.

Velocidad- 5069 km/h con propulsores en modo jet, 1078 km/h en modo guardián y 241 km/h en modo battloid.
Altura – 6.8 m en modo jet, 9 m en modo guardián y 14 m en modo battloid.
Ancho – 14.6 m en modo jet y guardián, 6 m en modo battloid.
Peso- 28.6 toneladas
ARMAS
2 lásers en los muslos
1/2/4 láseres en la cabeza, según el modelo.
Número variable de láser de corto, medio y largo alcance
1 torreta GU-11 (la torreta triple rotatoria stándard de 53 mm)
20 misiles de corto alcance (para un total de 40)

LYN MINMEY

Edad: 16 años

Nació en Japón, pero se trasladó a la isla de Macross para ayudar en el restaurante de sus tíos. Durante el ataque a la ciudad, Rick la salva de un Zentraedi, y desde ese momento se inicia su relación. Ella insiste en que sus tíos deberían abrir su restaurante en la nave, y así empieza en proyecto de la ciudad dentro del SDF-1. Al ganar al concurso Miss Macross se convierte en una de las figuras más populares de la ciudad espacial, y pronto se dedica al cine y a la canción. Descubren que su música afecta profundamente a los Zentraedi, y la usan como arma.

Durante el viaje de vuelta a la Tierra se enamora d Rick, pero su carrera siempre está entre ellos y llega un momento en que él se interesa también por Lisa, el tercer vértice del triángulo. Además, el amor de su primo Kyle la desconcentra, y duda durante mucho tiempo. Tras romper la relación con su primo, y más tarde con Rick, Lynn se dedica a cantar para levantar la moral tras la casi destrucción del planeta.

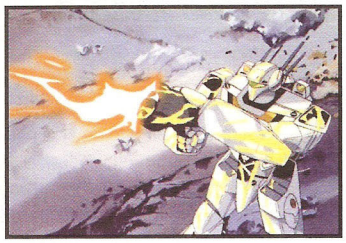
salir victoriosos pero, una vez más, el SDF-1 queda para el arrastre y con necesidad de reparaciones urgentes.

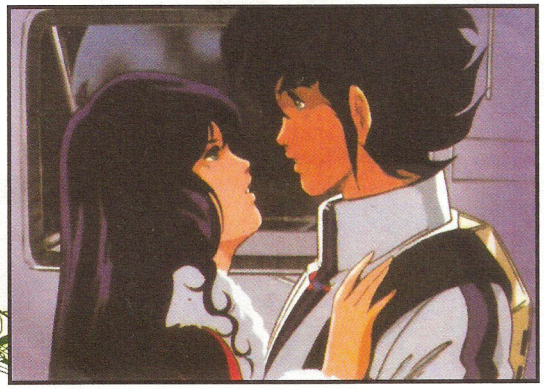
RELÁMPAGO

Rick no tiene la menor intención de convertirse en piloto de Veritech, no es el tipo de vuelo que le gusta, pero viviendo en el SDF-1 y siendo atacados casi constantemente, le quedan pocas opciones si quiere sobrevivir y acaba convirtiéndose en piloto cuando, una vez más, son atacados por fuerzas Zentraedi. El capitán Gloval, en otra maniobra casi desesperada, decide utilizar el Relámpago, un movimiento que les lleva a desarrollar en combate entre los anillos de Saturno.

ADIÓS, MARTE

Capturar el SDF-1 se ha convertido en una prioridad para la armada Zentraedi, y su comandante, Breetai, pide ayuda a uno de sus genios militares para capturar la esquiva fortaleza. Khyron idea un plan infalible: convertir el planeta Marte en una enorme trampa. Cuando el SDF-1 pasa por Marte deciden investigar la suerte de la estación espacial Sara, y son capturados por el campo de gravedad que Khyron ha ideado y comienza el ataque masivo a la nave. Lisa Hayes, una de las oficiales de la nave, idea un modo para explosionar las minas de gravedad, pero se arriesga tanto que sólo una maniobra de última hora de Rick logra salvarla en el último segundo.





DULCES DIECISÉIS

Los habitantes del SDF-1 están más tranquilos des-

LISA HAYES (MISA HAYASE)

Edad: 24 años

Lisa es hija del almirante Hayes, y se enroló en la fuerza Robotech con la esperanza de ser destinada a la base de Marte, donde estaba su novio, Karl Riber. Fue asignada al puente del SDF-1 y Karl murió en el ataque a la base Sara. Durante la vuelta a la Tierra se enamora de Rick Hunter, pero la situación es complicada porque él también parece sentir algo por Minmey y ella, durante un tiempo, se sintió atraída por el primo de la idol single. Lisa es una excelente oficial, pero lamentablemente no tiene mucha experiencia en las relaciones personales, por lo que suele confiar en los sabios consejos de su amiga Claudia. Es una chica muy responsable, madura y a la que la guerra ha hecho crecer rápidamente. El contrapunto perfecto para Lyn Minmey.

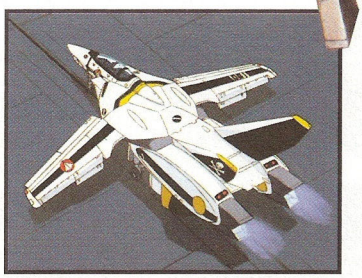
VF-1 STRIKE VALKYRIE

Se trata de una versión de la VF-1 Super Valkyrie, sustituyendo una lanzadera de misiles por un cañón de partículas. Cuando pasa a modo batloid, el cañón se mueve sobre el hombro del mecha para poder disparar al enemigos. Esta versión especial y mejorada suele asignarse a pilotos muy expertos o a líderes de escuadrón. Este modelo en particular no aparece en la serie original de Macross –ni, por causas obvias, en Robotech-, siendo exclusivo de la película Macross, do you remember love?.

Velocidad- 5069 km/h con propulsores en modo jet, 1078 km/h en modo guardián y 241 km/h en modo battloid.
Altura– 6.8 m en modo jet, 9 m en modo guardián y 14 m en modo battloid.
Ancho– 14.6 m en modo jet y guardián, 6 m en modo battloid.

Peso- 28.6 toneladas
ARMAS
2 lasers en los muslos
1/2/4 láseres en la cabeza, según el modelo.
Número variable de láser de corto, medio y largo alcance
1 torreta GU-11
20 misiles de corto alcance
1 cañón de partículas

pués de haber escapado más o menos indemnes del último ataque de sus enemigos, y en ese lapsus Minmey prepara su fiesta de cumpleaños. Pero debe interrumpirse por el repentino ataque de Khyron, en un intento de hacer caer a la nave. Naturalmente, Rick debe luchar, pero le regala a Lyn la medalla que le otorgan por su valor.



MISS MACROSS

La moral de los habitantes de Macross está por los suelos, las tropas necesitan un descanso de los continuos ataques a la nave, así que deciden organizar un concurso de belleza. La ganadora resuelta ser Minmey, pero el concurso tiene consecuencias inesperadas: los Zentraedi también lo han visto, captando la señal de la televisión, y quedan muy sorprendidos por esa muestra de cultura terrestre, preocupada por la belleza y las habilidades musicales, así que deciden enviar una patrulla... que no llega muy lejos porque Rick y sus escuadrón la destruyen.

JUEGO A CIEGAS

Khyron, el genio militar Zentraedi, logra destruir el radar del SDF-1, con lo que deja a la nave terrestre gravemente herida. El capitán Gloval se niega a rendirse, y Lisa se ofrece para una misión poco menos que suicida: introducir una nave-radar dentro del espacio controlado por los Zentraedi escoltada por el escuadrón Vermillion, el de Rick.

PRIMER CONTACTO

Lisa, Rick y Ben son capturados por los Zentraedi y conducidos a su nave insignia, donde son interrogados por Dolza, su comandante en jefe. Los Zentraedi, una raza de gigantes, están más que intrigados por las conductas y pautas humanas, y muy interesados en el beso que se dan Lisa y Rick. Están convencidos que en el SDF-1 se encuentra el secreto de la protocultura, la sustancia que permite la evolución de su raza, y planean introducir espías en Macross para descubrir su paradero.

LA GRAN EVASIÓN

Rick, Lisa y Ben no tienen ninguna intención

MAX STERLING (MAXIMILIAN JENIUS)
Edad: 19 años
A su corta edad, Max es todo un genio de los Veritech, un piloto nato cuya capacidad puede rivalizar con la de Rick... y a veces, superarla. Durante sus enfrentamientos contra la flota enemiga, pronto se enzarza en una pelea personal con Miriya, hasta el punto de que ella llega a micronizarse para entrar en la nave y matarlo, pero se enamoran y se casan. Tienen una hija, Dana, y su historia puede seguirse en las otras tramas de *Macross*.

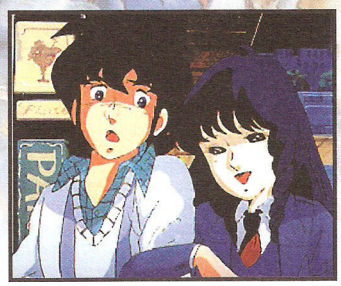
MIRIYA STERLING (MILIA FALLYNA JENIUS)
Edad: 18 años
Era un miembro de élite de las tropas Zentraedi, asignada para derrotar a esos humanos tan pesados. Durante la batalla topó con Max, y como fue incapaz de vencerlo, decidió entrar en la nave para matarlo con sus propias manos. Pero en vez de eso se enamoró de él y se casaron. Tras la primera derrota a Khyron tuvo una hija, Dana, y fue una pieza clave en la reconstrucción del planeta.

EXCALIBER (TOMAHAWK EN VERSIÓN ORIGINAL)

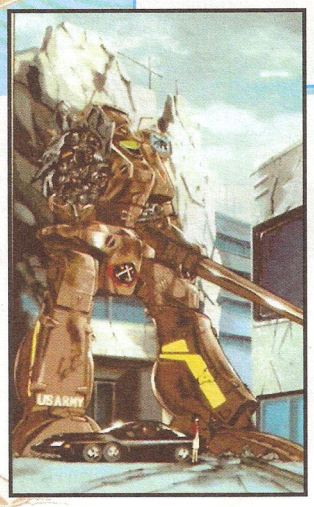
Se trata de un mecha no transformable usado en el SDF-1 y en la Tierra tanto en defensa como en ataque. Suele utilizarse conjuntamente con el MAC II para protegerlo de los ataques más duros, y es habitual verlos formando equipo. Su mayor desventaja es su falta de manos articuladas, le es imposible agarrar cosas y en la lucha contra los zentraedi están en clara desventaja; otro handicap es su reducida velocidad.

Tras el ataque Zentraedi, el Excaliber MK VI se convirtió en el mecha favorito para reconstruir el planeta, capaz de rechazar los esporádicos ataques de zentraedi rebeldes y para patrullar áreas deshabitadas.

Tripulación - 1 o 2 tripulantes.
Velocidad – 80 km/h
Altura- 11 m
Ancho- 7.8 m
Longitud- 4.8 m
Peso - 31 toneladas
ARMAS
2 metralletas M-89 de 12.7 mm montadas en la parte superior.
2 grupos de armas TZ-IV formados por lásers, cañones automáticos de 25 mm., lanzadores de granadas de 180 mm., lanzallamas, lanzamisiles situados en los hombros con un total de 24 proyectiles, 6 MRM's en los hombros y 12 en las piernas.
2 cañones de partículas PBC-11.

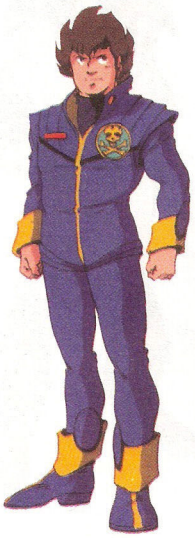


de quedarse de invitados en la nave Zentraedi, así que urden un plan de escape, que se ve considerablemente facilitado por el hecho de que su amigo Max sea su guardián... Max ha logrado introducirse en la nave insignia Zentraedi disfrazando su Veritech, y a pesar de las dificultades consiguen llegar sanos y salvos hasta su nave.



VIENTO AZUL

Tras su vuelta al SDF-1, nuestros cuatro protagonistas son tratados como héroes y promocionados sin más dilación, mientras explican lo que han visto en las naves Zentraedi. Por su parte, los enemigos logran infiltrar algunos de sus espías reduciéndolos a tamaño humano, y quedan muy sorprendidos del modo de vida en Macross.



BEN DIXON (HAYAO KAKIZAKI)

Edad: 21 años

Cuando Rick fue ascendido, se hizo muy amigo de él, así como de Max: formaban un trio inseparable. Si bien no es mal piloto, sus habilidades no se pueden comparar a las de sus amigos. Cuando Khyron ataca el SDF-1 sobre Ontario, y la nave es destruida, la Valkyria de Ben queda atrapada y muere a causa de la explosión.

EL INFORME DE GLOVAL

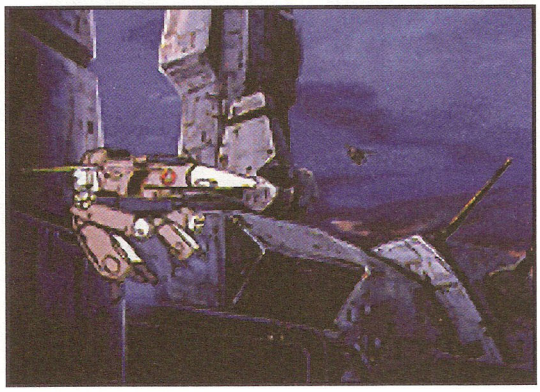
Tras muchas dificultades, el capitán Gloval logra traer de vuelta el SDF-1 a la Tierra tras sortear el último obstáculo, el ataque que Khyron concentró cerca de nuestro planeta. Tras dos años de lucha, el SDF-1 vuelve a casa, y su capitán debe presentar un informe ante el consejo terrestre para sugerir líneas de acción.

BIENVENIDA A CASA

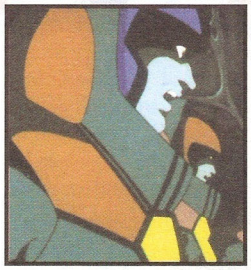
El capitán Gloval y la comandante Lisa Hayes intentan convencer al consejo que la mejor solución es concertar una alianza con los Zentraedi, pero como el gobierno hizo correr el rumor que el SDF-1 y la ciudad de Macross fueron destruidas por un atentado para cubrir el verdadero motivo –el ataque alienígena-, no quieren ni oír hablar de la tregua y mucho menos de que los civiles de Macross vuelvan a la Tierra... Rick y Minmei lo viven en sus propias carnes cuando la familia de la chica cree estar soñando al verla sana, salva... y con vida.

BATTLE CITY

La decisión de la Tierra es concluyente, el SDF-1 debe volver al espacio, sólo para toparse con un furioso ataque de las



DANA STERLING (KOMILLIA MARIA FALLYNA JENIUS)
Edad: 1 año
Es el fruto del amor entre Max y Miriya, la primera mezcla entre ambas razas. Dana es la prueba viviente de que no son tan diferentes, una preciosa niñita que da esperanzas a muchos humanos y Zentraedi sobre el posible futuro de su gente y su convivencia en el planeta.



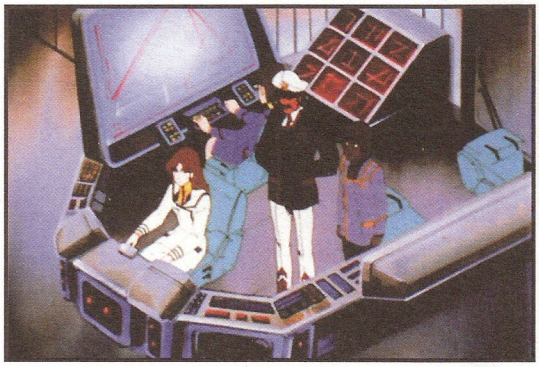
tropas de Khyron donde Rick cae gravemente herido .

FANTASMA

Rick ha sido herido y se debate entre la vida y la muerte en una cama del hospital. Mientras lucha por su vida, su mente divaga en las más variadas fantasías, muchas de ellas protagonizadas por Lyn Minmey y Lisa.

ADIÓS, HERMANO MAYOR

Mientras Rick se recupera en su cama del hospital, el escuadrón de su mejor amigo, Roy Fokker, se enfrenta a un grupo de naves Zentraedi capitaneadas por Miriya, una bella y hábil piloto que desafía a Max Sterling y llega a seguirlo dentro de la nave, sembrando el caos en la ciudad pero acaba siendo abatida. Roy es herido en la batalla, pero no le da mucha importancia a la herida. Horas más tarde, por la noche, Roy muere, y es Lisa quien debe decirle a Rick que el hombre al que consideraba su hermano mayor ha muerto.



EL ESTALLIDO

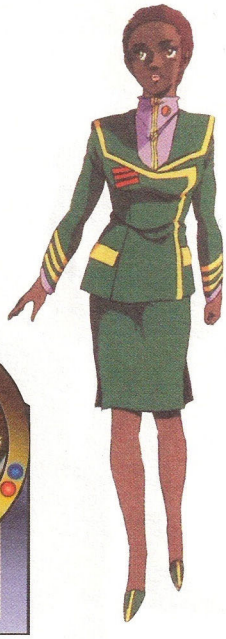
La población civil de Macross está cada vez más descontenta con la situación, quieren volver a su planeta, y el capitán Gloval no puede estar más de acuerdo. Al fin logra encontrar un cuadrante que les permitiría instalarse, en Ontario, pero tienen la mala suerte de que Khyron logra atacarlos cuando están preparando el aterrizaje y lo hace sin piedad. La única solución para salvar la nave es probar un nuevo escudo que protege la nave completamente, pero al no estar suficientemente testado provoca una serie de reacciones en cadena que destruyen parte de la nave, del escuadrón de Veritechs y una zona de la Tierra.

EL PARAÍSO PERDIDO

Tras el fiasco que se produjo cuando el SDF-1 intentó establecerse discretamente en la Tierra, lo que ocasionó la casi destrucción de la nave y de una zona de un radio de unos 40 kilómetros, la Tierra declara a la nave como non grata y le prohíbe acercarse a la nave.

UN NUEVO AMANECER

Aprovechando una tregua con los Zentraedi, se estrena la primera película de Lyn Minmey, que coprotagoniza junto a su primo Kyle. La cinta es un gran éxito, menos para Lisa y Rick. Rick no puede soportar ver a otro besando a la mujer que ama, y Lisa siente algo parecido porque está algo enamorada de Kyle: por mucho que sepan que sólo es una película, eso no hace que estén muy contentos. Por otra parte, los Zentraedi, que no habían oído hablar nunca de una película, están muy nerviosos porque creen que los humanos han desarrollado una nueva arma.



CLAUDIA GRANT (CLAUDIA LASALLE)
Edad: 28 años
Miembro del puente del SDF-1, muy amiga de Lisa y de Vanesa. Durante el retorno del SDF-1 a la Tierra inicia una relación con Roy Fokker que acaba trágicamente tras la muerte de éste a causa de heridas recibidas en combate. Claudia tiene una visión muy acertada de la vida y siempre sabe darle buenos consejos a Lisa. Muere durante la destrucción del SDF-1.

GLADIATOR (SPARTAN EN LA VERSIÓN ORIGINAL)

Es un mecha no transformable utilizado más bien como arma defensiva, pero con muchas más ventajas que otros modelos, como el Excaliber. No se trata de un mecha pesado y con poca movilidad, un cuidado diseño convierte al Gladiator en un mecha de ataque muy versátil, con una gran capacidad defensiva y muy eficaz en la lucha cuerpo a cuerpo.

Es el único capaz de enfrentarse dignamente contra los Zentraedi gracias a su movilidad, armamento y modos de ataque, y gracias a la fuerza y destreza de sus manos es un arma temible. Su mayor defecto es la falta de armamento pesado, y por supuesto, su velocidad reducida, que no puede compararse a la de los mecha enemigos.

Tras el ataque Zentraedi, los Gladiator fueron puestos al servicio del orden espacial, en forma de controles, reconocimientos y patrullas en el espacio.

Tripulación- 1 o 2 tripulantes
Velocidad – 103 km/h
Altura- 11.2 m
Anchura – 8.2 m
Longitud – 6 m
Peso - 29.4 toneladas
ARMAS
Dos torretas de láser ROV-10
24 SRM en los hombros (un total de 48 proyectiles)
Una pistola TZ-IV bajo la armadura del pecho.
Láser
Un cañón automático de 32 mm
Un lanzagranadas de 180 mm
Lanzallamas
Uso opcional de un GU-11

su ídolo, Lynn Minmey, ante los atónitos ojos de su comandante. Se comprueba que los Zentraedi son genéticamente muy similares a los humanos, lo que convence al capitán Gloval de que la paz es posible.

EL ENFRENTAMIENTO

Lisa decide hacer otra intentona e intentar convencer a su padre, el almirante Hayes, de que permita el retorno del SDF-1 a la Tierra y abogar por una tregua con los Zentraedi. Por su parte, Max se enamora perdidamente de una chica que ha logrado la proeza de ganarle en un videojuego de simulación. Y para acabar de redondear las cosas, Kyle, el primo de Minmey, le propone matrimonio ante una legión de periodistas.

CAMPANAS DE BODA

Max está esperando en el parque a su nueva novia, Miriya, cuando es atacado. El atacante resulta ser la propia Miriya, que quiere matarlo. Cuando Max la reduce, ella le confiesa ser una guerrera Zentraedi, piloto para más señas, que no soporta ser humillada una vez más por Max, así que le pide que la mate. En vez de cumplir sus deseos, Max le propone que se case con él. Su boda es todo un acontecimiento, el primer matrimonio mixto entre un humano y una Zentraedi, y antes de la ceremonia Gloval pide que haya paz, pero una facción de Zentraedis atacan.

HIMNO DE BATALLA

Las opiniones entre las filas de los Zentraedi no están de acuerdo, son muchos los que desean la paz, pero Khyron no quiere ni oír hablar del tema y dirige un ataque sin autorización contra Macross justo cuando la población se preparaba para el concierto de Minmey.

TEMERARIO

El inesperado ataque de las tropas de Khyron siembra la confusión en las calles de Macross, pero increíblemente los Zentraedi empiezan a desertar.. para encontrar a

ROY FOKKER (ROY FOCKER)

Edad: 30 años

Roy conoció a Rick cuando trabajaba en el espectáculo aéreo de su padre, pero lo dejó para alistarse en el ejército, donde tras unos años se convirtió en piloto de pruebas del prototipo de Valkyria. Ya en el SDF-1 de vuelta a la Tierra, le dieron el mando del escuadrón Skull. Tuvo una relación romántica con Claudia Grant, amiga de Lisa, pero murió a causa de unas heridas inflingidas en combate.

HENRY J. GLOVAL (BRUNO J. GLOVAL)

Edad: 54

Su excelente trabajo en misiones de las Naciones Unidas le valieron el liderazgo del SDF-1, pero la decisión de hacerlo entrar en combate tras el ataque alienígena no fue fácil, y las cosas se complicaron cuando se llevó consigo no sólo su nave, llena de oficiales inexpertos, sino a media ciudad de Macross. La tarea de devolver el SDF-1 a la Tierra a través de innumerables ataque Zentraedi y con una enorme población civil por la que velar no es tarea fácil, pero la experiencia de Gloval es indispensable para salir bien parados.

Tras la vuelta del SDF-1 a la Tierra trabajó con los Zentraedi amigos para reconstruir el planeta, pero murió al mando de su nave tras el ataque final de Khyron, eso sí, salvando a Lisa, que más tarde siguió sus pasos.

EL MENSAJERO

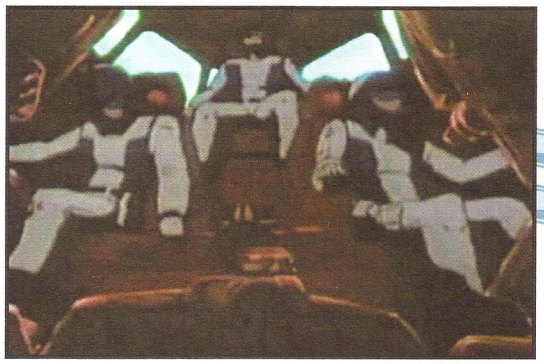
Por fin se llega a una tregua, y en las negociaciones de paz consiguientes los mensajeros Zentraedi confiesan que la mayor arma humana es la música y la voz de Minmey, que ha subyugado a tantos de sus guerreros y les ha hecho perder la guerra.

FUERZA ARMADA

Lo que queda de la armada Zentraedi se reúne y lanza una ataque definitivo contra la Tierra, destruyendo ciudades enteras en cuestión de segundos. Los humanos contraatacan con una estrategia combinada, por un lado, con la música de Minmey, que logra desconcentrarlos lo suficiente como para influir en su ataque, y Gloval dirige al SDF-1 contra el grueso de la armada enemiga, destruyéndola completamente.

EL BLUES DE LA RECONSTRUCCIÓN

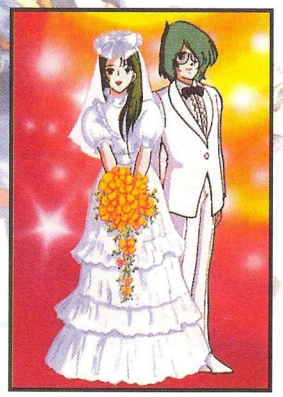
Dos años después, la Tierra sigue reconstruyéndose tras el ataque masivo de los Zentraedi. Rick se maravilla de los avances de los últimos años. Con el tiempo, él y Lisa se han hecho muy amigos, mientras que la relación entre Lynn y Kyle se ha enfriado un poco.



LYN KYLE (LINN KAIFUN)

Edad: 24 años

Primo lejano de Lyn Minmey, sube al SDF-1 tras su vuelta a la Tierra para ser su manager, porque desde que era un niño está enamorado de ella. No le gusta la violencia, rechaza la guerra y todo lo que significa, pero por otro lado es un experto en artes marciales... La frustración de su situación, la falta de interés de Minmey por él y otros factores lo convierte en un alcohólico y rompe su relación laboral con su prima.



Un momento muy esperado, la boda entre Max y Miriya Sterling, un rayo de esperanza en la cruel guerra contra los aliens.

LOS MAESTROS ROBOTECH

Los tiempos de paz son difíciles para los antiguos guerreros Zentraedi. Entrenados para la guerra, muchos no saben cómo comportarse en tiempos de paz y han fundado asentamientos en los desiertos del planeta. Otros han trazado planes en el caso de que los maestros Robotech decidan reemprender la búsqueda del SDF-1, donde ellos creen que se halla el secreto de la protocultura. Lo que no saben es que la nave ya ha sido localizada...

VIVA MIRIYA

Idean un plan para desorientar al enemigo lo suficiente para capturar la avanzadilla: Rick y Lisa se besan, lo que los desconcentra mucho, pero el golpe de gracia es Dana, la hija de Max y Miriya, porque los Zentraedi jamás habían visto un bebé. Con estas acciones logran el efecto deseado y pueden capturarles.

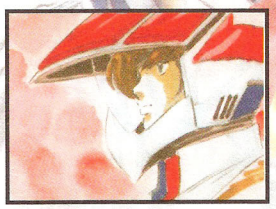
LA VENGANZA DE KHYRON

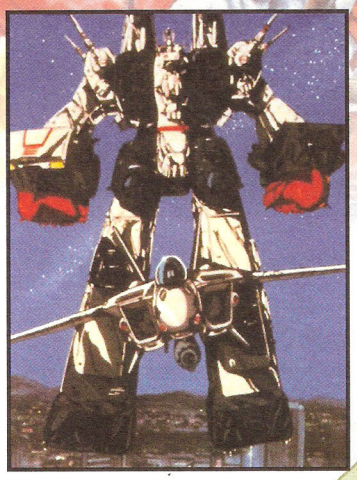
Khyron no se cansa de atacar la Tierra, y dirige sus esfuerzos a controlar el último vestigio de la protocultura. Muchos Zentraedi que se habían reducido para

MAC II MONSTER (MONSTER EN LA VERSIÓN ORIGINAL)

Tripulación - 2 ó 3 tripulantes
Velocidad – 32 km/h
Altura – 22.5 m
Ancho - 9.5 m
Longitud - 13 m
Peso - 186.3 toneladas en vacío, 285.5 toneladas al completo.
ARMAS
4 cañones automáticos de 381mm
2 triples lanzaderas de misiles (con un total de 24 SRM/MRM/LRM) o laceres triples.

Se trata del mecha no transformable más grande que se ha construido. Fue diseñado para ser una fortaleza móvil, y por lo tanto es capaz de repeler ataques a media escala. Tiene una capacidad de destrucción enorme, pero por otro lado, al ser demasiado grande, sus ventajas en un combate real quedan bastante limitadas: es demasiado grande y demasiado lento, aún gracias a su espléndida armadura, que lo protege de los ataques enemigos. Tampoco es adecuado en terrenos blandos, o muy escabrosos, y su falta de manos le impide trabajos más precisos.





vivir en la Tierra vuelven a su estado original y se incorporan a las filas de Khyron. En un desesperado intento por equilibrar las cosas, los Veritech atacan, pero no pueden hacer nada y Minmey y Kyle son capturados.

CORAZÓN ROTO

Con Kyle y Minmey en sus manos, Khyron tiene muy claro su objetivo: puede pedir un rescate por ellos, y sabe perfectamente cuál: el SDF-1, el último baluarte de la protocultura. Lisa y Rick emprenden una misión desesperada para salvarlos.

UNA NOCHE LLUVIOSA

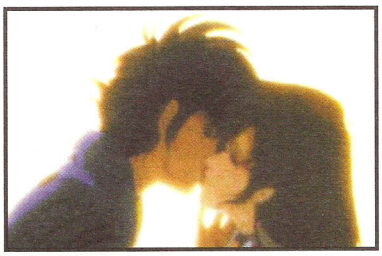
La relación entre Lisa y Rick no pasa por sus mejores momentos, y Lisa no sabe qué hacer. Entonces Claudia, su amiga y compañera, le da un consejo: le explica cómo su tormentosa relación con Roy Fokker llegó a convertirse en amor, y que lo más importante en una pareja es la comunicación. Si quiere que de lo suyo con Rick salga algo, Lisa debe decirle cómo se siente.

TIEMPO PRIVADO

Minmey vuelve de una larga gira por la frontera y está ansiosa por ver a Rick, así que éste no sabe negarse y deja esperando a Lisa para un picnic que habían planeado. Cuando por fin llega las cosas van bien hasta que Lisa huele en la bufanda de Rick el perfume de Minmey y le da un ultimátum: debe tomar una decisión ya.

FELIZ NAVIDAD

Khyron, un tipo que no se da por vencido, organiza y lleva a cabo otro ataque el día de navidad, devastando la ciudad Macross. El escuadrón Skull se emplea en tareas de salvamento, pero el objetivo de Khyron, el desanimar a las tropas, no sirve de nada, ya que lo único que consigue es darles más ganas de luchar.



HACIA LAS ESTRELLAS

Los humanos preparan el contraataque definitivo contra los Zentraedi, y el capitán Gloval promociona a Lisa hasta comandante de la recién construida SDF-2. Lisa logra, por fin, confesarle sus sentimientos a Rick, que debe plantearse seriamente los suyos, y se da cuenta de que a quien realmente ama es a Lisa, así que deja a Minmey antes de partir para la batalla.

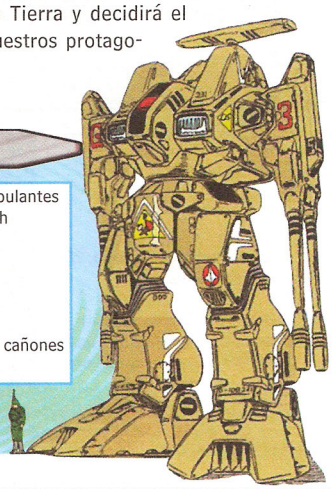
Khyron está obsesionado con destruir la Tierra, y usa su nave como kamikaze para destruir el ya debilitado SDF-1 y el SDF-2, en un intento de destruir todo el planeta, que marcará el futuro de la Tierra y decidirá el destino de todos nuestros protagonistas.

RAIDER-X (DEFENDER EN LA VERSIÓN ORIGINAL)

Se trata de un mecha no transformable muy ligero y maniobrable, utilizado tanto en la Tierra como en el SDF-1, muy útil en el aire pero con el problema de contar tan sólo con un láser como armamento, que aunque poco, logra un amplio campo de acción.

Sus mayores desventajas son su ligereza, y por lo tanto, su falta de armamento, le faltan manos articuladas y armas para corto alcances: aunque puede usarse el láser para ese fin, en distancias cortas el Raider-X no es la mejor solución, y sigue siendo más lento que los mechas Zentraedi.

Tripulación - 1 o 2 tripulantes
Velocidad – 129 km/h
Altura – 11 m
Ancho – 7.5 m
Longitud – 5 m
Peso – 8.3 m
ARMAS
2 cañones láser o 2 cañones automáticos.



CAT´S EYES

Se trata de un vehículo de reconocimiento capaz de operar en la atmósfera y en el espacio, pero no entre ellos, es decir, es incapaz de entrar o salir de la Tierra. Su sensor es capaz de detectar 600 objetivos, identificar 300 y tiene un alcance de 644 km.

Tripulación – 2 tripulantes
Velocidad - 805 km/h
Longitud - 20 m
Peso - 10.4 toneladas

SEGUNDA SAGA

LA HISTORIA DE DANA

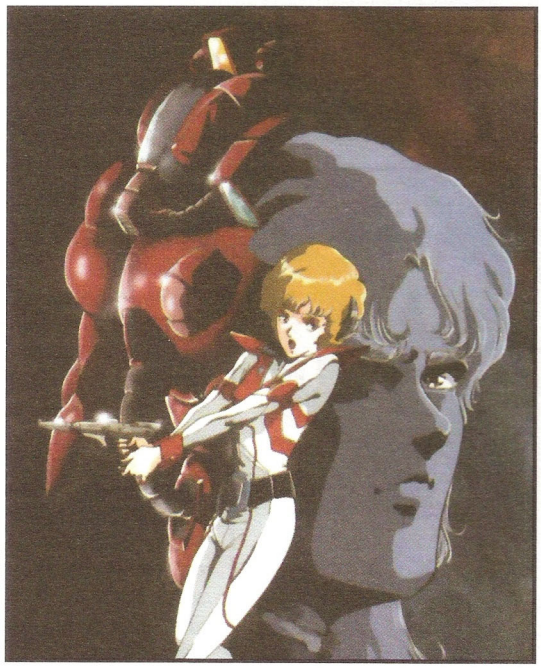
Dana Sterling es la hija de Max y Miriya, y una de las primeras graduadas de la academia militar, un oasis en nuestro devastado planeta. Han pasado 15 años desde la destrucción del SDF-1 y del SDF-2, pero los maestros Robotech no han olvidado la protocultura y están más decididos que nunca a conseguirla.

FALSO COMIENZO

Dana es una excelente piloto pero muy alocada, y sus escapadas hacen que sea excluida de la acción. Pero cuando los Zentraedi atacan es capaz de liderar bien su escuadra y logran mantener a los enemigos a raya, dejando el enfrentamiento en tablas.

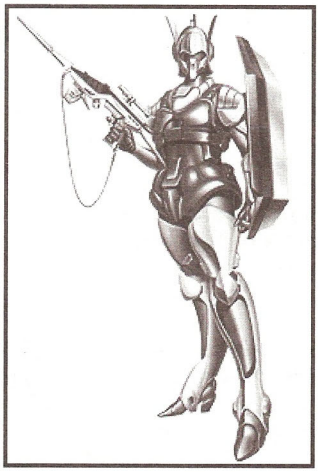
SOUTHERN CROSS

Ya que por lo visto los maestros Robotech han venido en serio, el planeta está en alerta roja, pero el entusiasmo de Dana hace que sea relegada a una posición defensiva, alejada de la acción. Cuando se entera de que la base principal está en peligro, se une quieras o no al ataque y logra repeler a los enemigos.



VOLUNTARIOS

Tras su heroica intervención, Dana es aclamada como una heroína y promocionada rápidamente. Pero no tiene suficiente y se presenta voluntaria, junto a su amiga Marie Cristal, para una misión mucho más peligrosa: recuperar la estación espacial Libertad. Logran llegar hasta la base, donde Dana se enfrenta al boiroid rojo con el que ha estado soñando. En la dura batalla que sigue, tanto sus habilidades como las de Marie son puestas a prueba.



MEDIA LUNA

Bowie y Dana se encuentran en una misión de exploración en las ruinas de New Macross City cuando el chico es capturado por los enemigos: su ver-

DANA STERLING (JEANNE FRANCAIX)

Edad: 18 años

Se supone que es la hija de Max y Miriya Sterling, la primera mezcla entre ambas razas. Es de las primeras en graduarse en la academia Robotech, y se incorpora con mucha energía a su destino, el 15avo escuadrón. Si bien tiene mucho empuje y un talento natural, su carácter impulsivo le trae muchos problemas con la cadena de mando, pero suele salir airosa de sus misiones. Siente una curiosa empatía con los Zentraedi, al fin y al cabo también son su raza, pero al final de la serie ha visto demasiadas cosas y pierde algo de su optimismo.

El inicio de la segunda saga, *Southern Cross*, con Dana de protagonista.

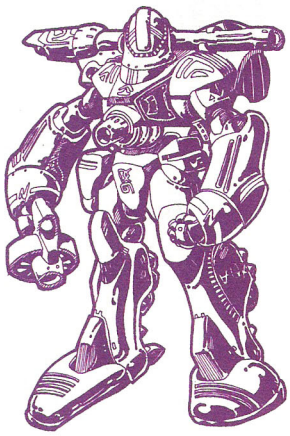
GHOST FIGHTER

Se trata de un vehículo transatmosférico –esto es, que puede atravesar sin problemas la atmósfera de un planeta-, sin tripulación y totalmente automático. Es capaz de detectar e interceptar misiles y destruir enemigos gracias a su sofisticada tecnología, y puede usarse tanto en lanzaderas espaciales como terrestres.

Tripulación- Ninguna
Velocidad- 5270 km/h
Alcance - 6437 km
Longitud - 16 m
Peso - 8.3 toneladas
ARMAS
6 cañones automáticos
2 lanzaderas de misiles

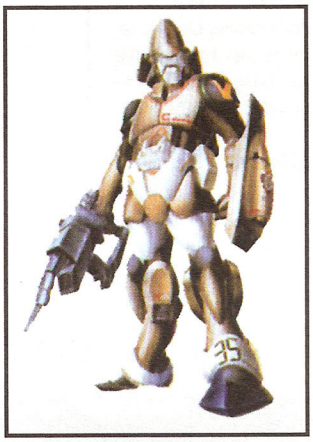
dadera misión es excavar el lugar donde se encontraba el SDF-1, y el ataque de sus tropas era una mera maniobra de despiste. Desobedeciendo las órdenes de sus superiores, Dana se embarca en el desesperado rescate de Bowie mientras él intenta escapar por sus propios medios.

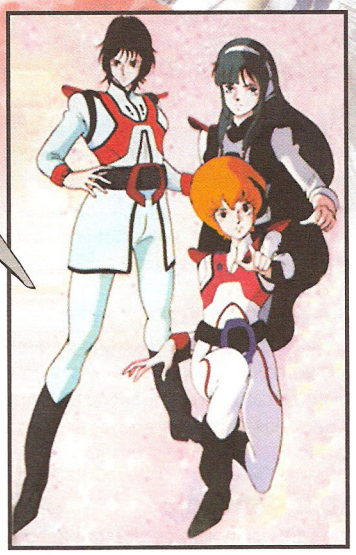
Los mechas de esta segunda saga no se pueden comprar a los de *Macross*, pero no estaban del todo mal.



ZONA PELIGROSA

El comandante Leonard, intentando evitar a toda costa que el grueso de la batalla se desarrolle en la Tierra, manda a las fuerzas Gloval al espacio para intentar destruir a la flota enemiga, pero fracasa estrepitosamente. Nuevamente son Dana y su escuadrón los encargados del rescate, creando una maniobra de distracción que vuelve a interrumpir los trabajos de los aliens en las ruinas del a ciudad, sabiendo que tienen en sus manos el futuro de sus compañeros y, posiblemente, el de su raza.





PRELUDIO DE LA BATALLA

Bowie no puede reprimir sus deseos de tocar el piano, y aprovechando que su escuadrón realiza una misión de reconocimiento acude a un club, fuera de los límites de la base, pero es arrestado y apresado. El 15avo escuadrón debe realizar otra misión, y Bowie es liberado en el último minuto para que se una a su grupo. Logran introducirse en la nave enemiga, pero lo que no saben es que todos sus movimientos son cuidadosamente observados por los maestros Robotech.

LA TRAMPA

Sus andanzas en el interior de la nave enemiga les llevan a descubrir una gigantesca fábrica de androides biomecánicos y a Musica, una encantadora joven que toca una curiosa arpa cósmica. Pero cuando se dan cuenta de que todo era trampa, todo el escuadrón ha sido apresado en las profundidades de la nave, pero logran escapar.

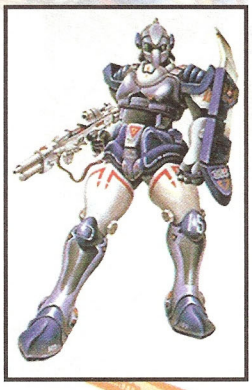
BOWIE GRANT (BOWIE EMERSON)

Edad: 18 años

No parece que este chico, sensible y callado, haga mucho en el ejército, pero está ahí por Dana, su amiga y compañera desde que era un niño. Durante una de sus incursiones en la nave alienígena conoce a Musica, una intérprete del arpa cósmica que le roba el corazón.

MUSICA

Conoce a Bowie cuando éste hace una incursión a la nave de los maestros, y se enamora instantáneamente de él. Ella es un clon de los maestros, y junto a sus hermanas se encarga de tocar una melodía que mantiene tranquilos a los clones, pero la llegada de Bowie la hace reaccionar y rebelarse.



Musica, la alienígena más mona del espacio, y un emulador, para más señas, que decide irse a vivir a la Tierra.

PROSCRITO

Las fuerzas terrestres capturan a un piloto alien, Zor Prime, que sufre amnesia. Suponen que se trata de un piloto corriente, pero lo que no sospechan es que se trata de un clon del genio que inventó la protocultura, y que gracias a los implantes de su cuerpo los maestros Robotech conocen todos y cada uno de sus movimientos. Mientras tanto, la parte alien de Dana le sigue causando problemas de empatía y perturbadores sueños, mientras Bowie no puede parar de pensar en Musica.

FUEGO METÁLICO

El consejo de la Tierra examina el boiroid capturado para intentar descubrir las motivaciones de sus enemigos. Increíblemente, Dana pone objeciones a un plan para matar a los pilotos porque siente una curiosa empatía con los aliens. Mientras tanto, los maestros Robotech intenta rescatar cuando antes la matriz de la protocultura antes de que otra raza enemiga invada la Tierra con el mismo propósito, y deciden capturar humanos para experimentar los efectos con ellos.

STARDUST

Los ataques alienígenas aumentan considerablemente, dirigiéndose especialmente a puntos estratégicos del gobierno terrestre. Dana decide emprender una misión suicida con el fin de destruir la nave insignia, pero la llegada de refuerzos destroza su plan.

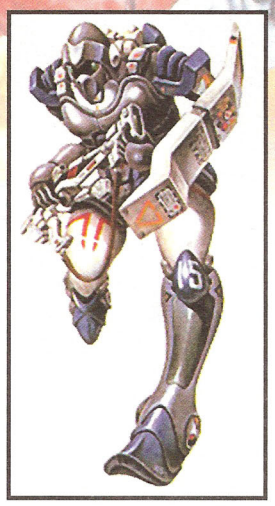
DEJA VU

El 15avo escuadrón rescata una misión de reconocimiento del SDF-3, pero sólo reciben malas noticias: no lle-

REGAULT

Es el mecha de la infantería zentraedi, un arma muy versátil, y a pesar de no estar diseñado para la lucha cuerpo a cuerpo su combinación de equilibrio, velocidad y armas de medio alcance. Su funcionamiento es sencillo, el piloto entra en la carlinga desde donde tiene acceso a todos los controles, tanto de las poderosas piernas hasta las armas. Al contrario que los mechas de la Tierra, el piloto sólo se protege con la propia armadura del Regault, no tiene protección externa, y ocupa todo el espacio libre en la cabina del mecha.

Tripulación – 1 tripulantes
Velocidad - 282 km/h en tierra, 1046 km/h en vuelo espacial
Altura- 15 m
Ancho – 8 m
Longitud - 8.3 m
Peso - 37 toneladas
ARMAS
2 cañones de partículas
2 láseres
2 cañones automáticos



gará ninguna ayuda por ese lado, la Tierra debe arreglárselas como pueda.

UN NUEVO RECLUTA

Zor, el alien capturado por los terrestres, entra a formar parte del 15avo escuadrón, cosa que alegra mucho a Dana y nada al resto del grupo. Ella está muy contenta con poder entrenar con él, porque tiene una especial empatía, pero lo que no sabe es que, a través de los implantes de Zor, su raza está al corriente de los planes militares de la Tierra, y cuando el comandante Leonard ordena un ataque masivo, los aliens están preparados.

TRIUNVIRATO

Las fuerzas terrestres no pueden hacer nada contra sus enemigos, muy superiores en número. El escuadrón de Dana es dejado fuera de combate, y en cambio conducen a Zor a una parte escondida y enterrada del SDF-1, donde unas siniestras formas de vida estimulan su memoria.

LA CÁMARA DE LOS CLONES

La reserva de protocultura de los maestros Robotech está descendiendo rápidamente, lo que ocasiona que sus mechas funcionen mal y permitan que sus enemigos, los Invasores, se acerquen cada día más, pero mantienen su supremacía sobre los terrícolas gracias a la información que obtienen de Zor. El comandante Leonard decide emprender otra ofensiva, y aunque muchos creen que no debería hacerlo, deciden cumplir sus órdenes.

MARIE CRISTAL (MARIE ANGEL)
Edad: 20 años
Independiente, excelente piloto y muy consciente de su papel, Marie no puede dejar de lamentar estar en un grupo tan díscolo e irresponsable como el de Dana, porque aprecia mucho la disciplina. De todos modos su actitud se relaja un poco cuando se enamora de Sean.

SEAN PHILIPS (CHARKES DE TOUARD)
Edad: 23 años
Era el anterior comandante del grupo de Dana, pero fue degradado por ciertos asuntillos de faldas. Además de ser un excelente piloto, Sean es un mujeriego, por lo que le es muy difícil convencer a Marie Cristal de que se ha enamorado de ella.

CANCIÓN DE AMOR

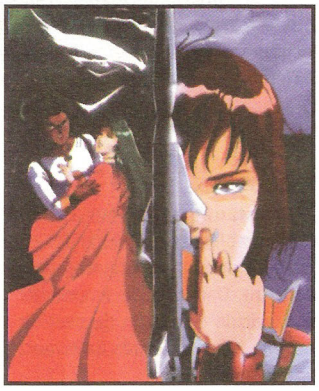
Los humanos buscan infructuosamente al espía que proporciona información al enemigo, pero sus esfuerzos son vanos. Por su parte, Marie Cristal por fin consigue su objetivo... una cita con Sean, pero las cosas no salen como había previsto.

LOS CAZADORES

Mientras Louie y Dana juegan con los videojuegos, éste descubre un nuevo método de localización de blanco ocular que, junto a su amiga, decide desarrollar para emplearlo en el entrenamiento de los pilotos. Pero cuando deciden utilizarlo en el combate real, Louie se rebela e intenta destruirlo.

JUEGO MENTAL

Las fuerzas terrestres necesitan el invento de Louie porque las fuerzas están tan igualadas que no hay un vencedor claro. Durante el ataque Zor logra infiltrarse en las líneas enemigas, seguido por Dana y Marie, pero cuando está cerca de la nave insignia los maestros Robotech manipular sus neu-



rosensores y Zor vuelve a su estado original.

DANA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Dana y su escuadrón logran infiltrarse en la nave alienígena, y a pesar de que les pisan los talones, logran ponerse en contacto con la población de la nave, todos clones, que no tenían permitido tener relación con los humanos porque les afectan de un modo especial: Bowie logra encontrar a Musica, que lo ha obsesionado desde que la conoció, y consigue que se rebele contra los Maestros.

PUNTO CRÍTICO

Con la ayuda de Musica, Zor logra deshacerse del control mental de los Maestros y volver con sus amigos terrestres. Ahora su problema es escapar de la nave, y para Zor, decidir qué hacer con su vida. No como clon, sino como humano.

SOÑADOR

Musica vuelve a la Tierra con el 15avo escuadrón, pero Nova y la policía creen que puede ser una espía. Bowie y su nueva amiga vuelan hasta las ruinas del SDF-1 donde la nueva planta de los enemigos de los Maestros, los Invids, se ha desarrollado casi ahogando a la protocultura: en los Maestros, eso se traduce en la pérdida del control de sus clones.

REGAULT LIGHT (ARTILLERÍA LIGERA)

Puede decirse que es el estándar de la armada Zentraedi. En este caso particular se sustituyen los láseres antiaéreos por dos lanzaderas de misiles, con una lógica disminución de velocidad a causa del aumento de peso. En general, uno de cada doce mechas corresponde a este tipo de mecha.

Tripulación: 1 tripulante
Velocidad- 145 km/h armado, 193 km/h vacío, 966 km/h en vuelo espacial.
Altura- 19 m
Ancho – 10 m
Longitud – 8.3 m
Peso- 39.6 toneladas

PESADILLA FINAL

Los Maestros, desesperados, se lanzan en un ataque para conquistar los restos de protocultura del SDF-1, pero Emerson los detiene. Cuando Zor ve las plantas de los Invids recupera su memoria y puede explicar el origen de la protocultura.

LA CONEXIÓN INVID

Los aliens están cada vez más desesperados por controlar la protocultura, y se lanzan en una ataque suicida que topa con la férrea defensa terrestre, pero en la batalla Emerson es capturado.

CATÁSTROFE

El intercambio de Emerson por otro prisionero se va al traste y el 15avo escuadrón queda atrapado –otra vez-, en la nave. Allí, Zor se rebela contra la cultura y las leyes que su otro yo creó. Con su conocimiento logra destruir la nave pero lo que logra, aparte de alejar el peligro inmediato, es esparcir la protocultura por toda la Tierra, lo que supone el ataque de los Invids.

Abajo, los escudos de los diferentes escuadrones de protección de la Tierra.

ANGELO DANTE (ANDRZEJ SLAWSKI)

Edad: 26 años

Es un tipo responsable, muy concienciado con su deber, pero su edad y s rango, duramente ganado, hacen que en principio tenga problemas para aceptar a Dana como su superior, aunque tras comprobar que realmente tiene madera de oficial logra respetarla.

LOUIE NICHOLS (LOUIS DUCHASE)

Edad: 20 años

El joven genio del 15avo escuadrón si sabe cómo pasar el tiempo. Cuando no está pilotando suele jugar a los videojuegos, y eso le lleva a desarrollar un nuevo método de detección ocular que en principio pensaba utilizar en los entrenamientos pero que odió ver usado para fines militares.

REGAULT HEAVY (ARTILLERÍA PESADA)

Exactamente igual al Regault Light solo que sus misiles son de mayor alcance, y por lo tanto el peso y la velocidad pueden verse afectados. Su proporción en el ejército es de unos 30 a uno.

Tripulación – 1 tripulante
Velocidad- 129 km/h armado, 161 km/h en vacío, 966 km/h en vuelo espacial.
Altura- 19.2 m
Ancho – 8 m
Longitud- 8.3 m
Peso- 41 toneladas

TERCERA SAGA

LA INVASIÓN INVID

Han pasado varios años desde la segunda guerra Robotech, y el SDF-3 ha enviado refuerzos para reconquistar la Tierra, en manos de los Invid. Todos están muy esperanzados porque creen que, con sus soldados jóvenes, animosos y bien entrenados tienen más que una posibilidad, pero lo cierto es que su éxito es más bien moderado y quedan muchos soldados descolgados. Scott Bernard emprende su cruzada personal de venganza contra los Invid armado con su moto reconfigurable, un holograma de su novia muerta y con la compaña de un salvaje llamado Rand que conoce por el camino.

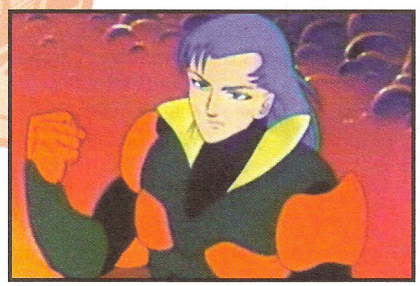
LA CIUDAD PERDIDA

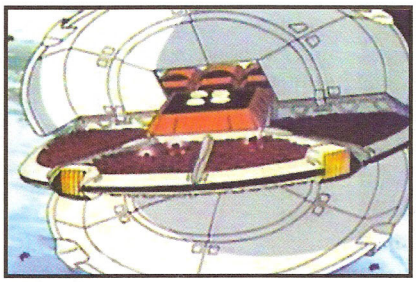
Scott y Rand llegan a una isla, una ciudad, donde conocen a una jovencita llamada Annie que promete llevarles a otra isla cercana donde podrán ponerse en contacto con el ejército, pero los Invid los han localizado e intentarán capturarlos. La batalla es dura, y cuando creen que ya no les queda ninguna posibilidad, una misteriosa mujer los ayuda en su vehículo, pero se va tan rápido como ha venido. Scott y Rand descubren que los habitantes de la ciudad tienen tratos con los Invid para mantener la paz, y se marchan asqueados, junto a Annie, que se une al grupo.

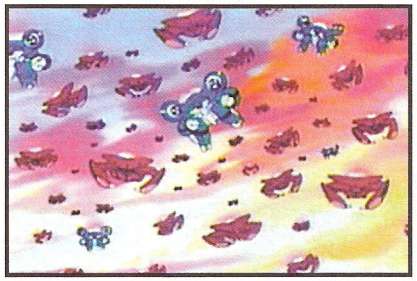
EL SOLDADO SOLITARIO

Scott, Rand y Annie llegan a una ciudad fronteriza donde descubren que actúa una conocida cantante, Yellow dancer; lo cierto es que la han contratado para burlarse de ella, pero en medio de la pelea una mujer sale en defensa de la artista, logrando deshacerse de los atacantes. Scott se da cuenta de que es la mujer que los ayudó anteriormente.

Los matones deciden raptar a un hombre del pueblo ya que lo del cantante se les ha dado mal, pero nuestros protagonistas, ayudados por el artista y la chica logran rescatarlo y deshacerse de los Invid que, al enterarse del plan, decidieron meterse de por medio. Al final todo acaba bien, con algunas nuevas adquisiciones al grupo: Lunk, Rook y la cantante, Yellow dancer, que resulta ser un hombre, llamado Lancer, que se disfrazada de mujer para pasar desapercibido entre los Invid y luchar.

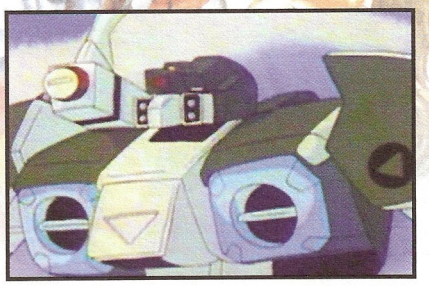






SUPERVIVENCIA

Los integrantes del grupo deben aprender a convivir entre ellos, cosa que no siempre es fácil, sobretodo entre Rand y Rook. Mientras van en busca de suministros son detectados por una patrulla de Invids, pero gracias al aguzado sentido de supervivencia de Rand logran sobrevivir y superarlos que los Invid los detectan gracias a la protocultura, el combustible de sus motos, por lo que usando la mínima cantidad logran desplazarse sin ser vistos.



SCOTT BERNARD (STEIK BERNARD)
El protagonista de esta saga es un hombre amargado y obsesionado con la victoria sobre los Invid. Su afán de venganza queda un poco temperado con la amistad que reencuentra con el grupo de rebeldes que se reúne a su alrededor, y su amargura se mitiga un poco por lo que siente por Marlene.

CORTINA DE HUMO

Scott y sus amigos deciden reponer sus exiguas reservas de protocultura en una ciudad utilizando la popularidad de Yellow dancer; mientras la ciudad está encantada con el concierto, ellos se infiltran en el almacén con un antiguo mapa y una cuerda pero tienen ciertos problemas al quedar encerrados en una habitación. Logran escapar, pero el larguísimo concierto ha mosqueado a los habitantes de la ciudad que pronto descubren el robo, pero a pesar de la llegada de una patrulla Invid, no son rivales para el grupo.

TIEMPOS DUROS

Rook se ausenta cada vez más del grupo, hasta que una noche se va en serio. Rand decide seguirla, y Scott, pese a saberlo, los deja hacer. Se descubre que es la ciudad natal de Rook, y gracias a unos cuantos flash-backs sabemos de su pasado con una banda callejera y los problemas por los que dejó la ciudad. Rand decide ayudarla a ver a su madre una vez más y entre los dos consiguen salvar a Scott de una patrulla Invid. Cuando vuelve al grupo, Rook promete no volver a dejarlos porque ahora son su familia.

HÉROE DE PAPEL

En su búsqueda del cuartel general Invid, pasan por una pequeña ciudad en la que vive el padre de un compañero del ejército de Lunk. Con el fin de cumplir la promesa de darle un libro al padre de su amigo, deciden quedarse unos días –todos están más que contentos de tener algo de tiempo libre...

Pero los ciudadanos no están muy de acuerdo con ello, y sienten que cada vez hay más desconfianza por parte de los habitantes de la ciudad. Cuando intentan secuestrar a miembros del grupo, Lunk logra arrancarle una explicación al alcalde, que les dice que el padre de su amigo quería que el pueblo se mantuviera fuera de la guerra, pero ante el rechazo del pueblo al fin fue asesinado. Lunk decide quedarse el libro para recordar por qué murió el padre de su amigo.

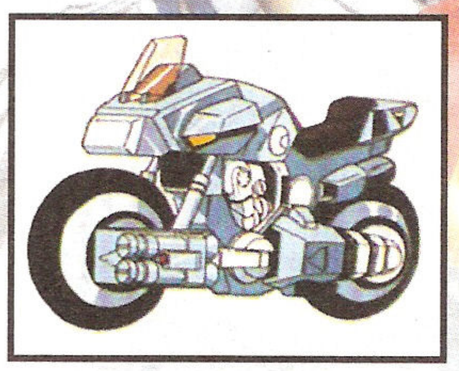
ELOGIO

El grupo llega a una pequeña base militar comandada por el mítico coronel Wolfe. Scott no acaba de creerse que los Invid dejaran la base con pocos soldados, pero accede a acompañar a una patrulla de la base y sufre una emboscada. Rand y Rook se enfrentan a Wolfe, que les permite unirse a otro grupo para buscar a Scott, pero vuelven a sufrir una emboscada. Encuentran a Scott, pero en la confusión de la huida se separan y Rand asiste a un encuen-

RAND (REI)
Cuando Scott lo encontró, era casi un salvaje, pero tenía lo que el líder necesitaba: un odio profundo hacia los Invid. Tras "humanizarse", se convirtió en un elemento muy valioso para el grupo no sólo por su inteligencia y capacidad de organización, sino por su agudo sentido de la supervivencia. Su relación amor-odio con Rook es evidente.

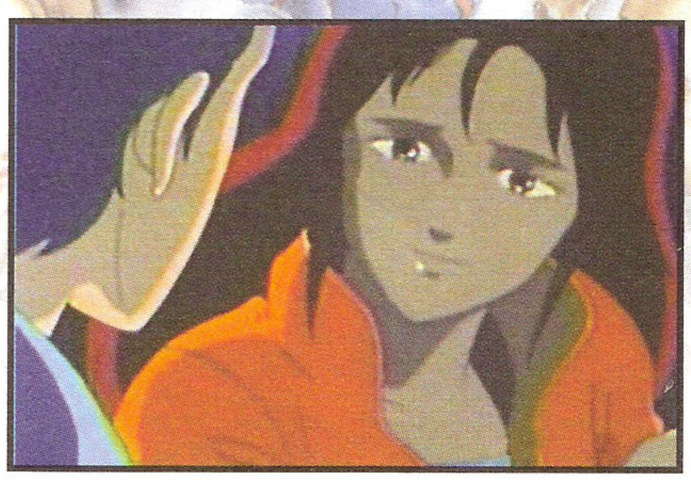
Los protagonistas de *Mospeada*, con sus cyclones, sus motos transformables en mechas. Una idea curiosa.

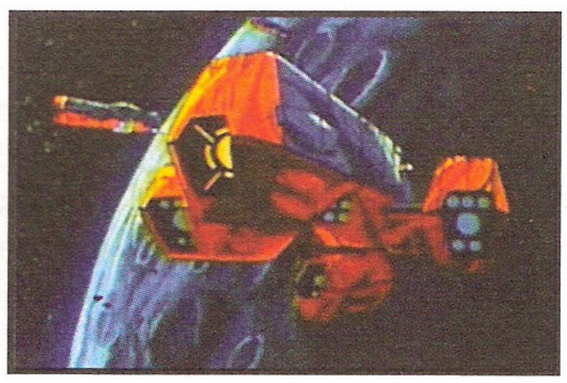
KEVIN SIEMBIEDA 1988



Otro de los curiosos diseños de mechas de esta serie, uno de los elementos principales de esta saga de la serie.

tro entre Wolfe y un Invid, descubriendo que el militar intercambia protocultura por soldados, a los que envía a emboscadas suicidas. Rand se enfrenta a él pero no tiene nada que hacer contra un veterano. Cuando Wolfe ve que Scott ha vuelto con vida algo cambia, porque el chico le recuerda a su propia juventud, y decide enmendar las cosas. Es herido y muere en brazos de Scott, no sin antes darse cuenta de su error y volviendo con su gente. El grupo decide dirigirse a Reflex Point, el cuartel general Invid.





EL FOSO DEL GÉNESIS

Mientras inspeccionan los alrededores de su nuevo campamento, Scott, Rand y Annie caen en uno de los llamados fosos del génesis de los Invid, donde realizan los más variados experimentos ordenados por Regis, la líder de los Invid, haciendo pruebas con dinosaurios y todo tipo de animales. Scott cree que Regis intenta descubrir cuál es la especie dominante de la Tierra, y gracias a que posee a Annie logran descubrir que lo que desea es exterminar a los humanos para que la Tierra sea ocupada por los Invid, formas de vida superiores.

LLEGA MARLENE

El grupo llega a donde se suponía que tenían que encontrarse con el ejército del almirante Hunter, pero cuando llegan al lugar lo encuentran todo destrozado. Scott empieza a perder esperanza, pero cuando patrullan el campo encuentran una mujer desnuda, que toman por una víctima de la guerra pero que en realidad es una espía de los Invid. Al fin Scott destroza una patrulla de Invid que iba a por ellos.

LA RUTA SECRETA

Antes de llegar a la base central de los Invid, el grupo debe pasar por un paso de montaña donde se encuentra una base enemiga. Descubren que hay una ruta secreta a través de las montañas, pero el mapa cuesta mucho dinero, aunque acaban pagándolo. Lancer se reencuentra con su antiguo amor, que le confiesa que el mapa es falso, pero al final, tras una escaramuza con los Invid la chica se queda con su antiguo novio y Lancer y los demás siguen su camino.

LA FORTALEZA

Tras conseguir un verdadero mapa de las gentes de las montañas, el grupo descubre que el único paso es a través de la base Invid, por lo que Scott, con un poquito de ayuda de Rand, decide organizar un ataque a la base. Rand y

REGAULT SCOUT

Se trata de un Regault normal pero modificado para sustituir todas sus armas por sensores. Cuenta con una sorprendente velocidad y agilidad para su tamaño, y tienen la capacidad de mantenerse ocultos de los radares humanos, con lo que son el perfecto mecha de reconocimiento. Suelen ir acompañados de un par de Regaults como apoyo.

Tripulación- 1
Velocidad – 193 km/h en tierra, 966 km/h en vuelo espacial
Altura – 18 m
Ancho – 12.5 m
Longitud – 7.2 m
Peso - 39.8 toneladas

ROOK (FUKE EROSE)
Salvó in extremis a Rand y Scott en su cyclone y más tarde, cuando se unieron para rescatar a Yellow dancer, decidió unirse al grupo. Rook tiene un oscuro pasado como pandillera, que ha dejado a tras, y considera que el grupo de rebeldes es su familia.

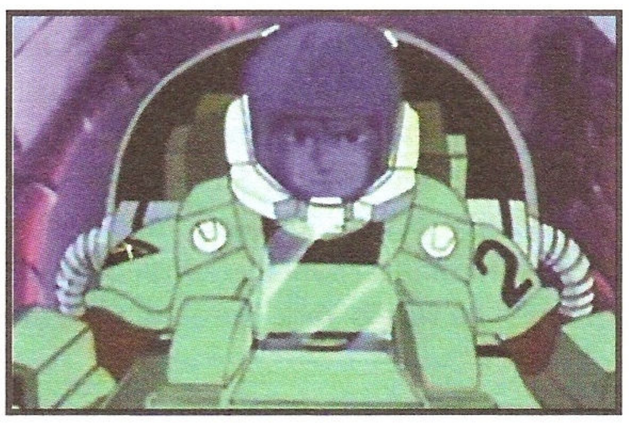
Annie intentan destruir sus detectores de protocultura, y Scott los hace salir tras sabotear la base.

TORMENTA DE ARENA

Todos quedan atrapados en una tormenta de arena y se refugian en una cueva, pero los ánimos se caldean rápidamente y las iras se dirigen hacia Rand, que le da a Marlene un agua que nadie sabía que tenía. Tras el enfado del grupo, Rand desafía la tormenta para buscar salir en busca de más agua. Pero la arena lo ciega, y cae dentro de un agujero lleno de las esporas de la Flor de la Vida. Gracias a las esporas tiene un extraño sueño en el que averigua detalles sobre el plan de conquista Invid, todo esto inducido por Marlene, pero Rand no hace la conexión entre la chica y los Invid.

LA BODA DE ANNIE

En su viaje llegan a una zona habitada por una tribu primitiva que adora al dios del río, y creen que los rebeldes lo han molestado. Mientras tanto, Regis ha creado un nuevo tipo de mecha que lanza contra el grupo en un intento de destruirlos, pero deciden ayudar a la tribu a vencer a los prototipos. Llegan hasta la colmena Invid en balsa –lo que les permite ahorrar protocultura y evitar que los detecten-, y consiguen destruir a sus enemigos. El grupo se marcha un poco triste porque Annie ha decidido quedarse con la tribu y casarse con su príncipe.



CAMINOS SEPARADOS

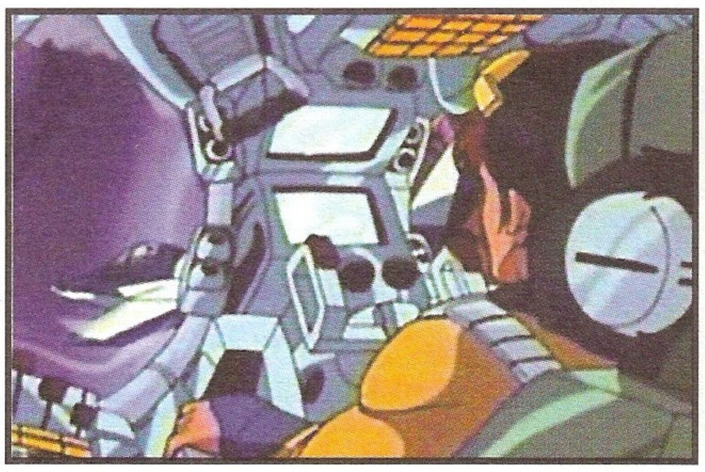
Perseguidos por los mechas de Regis, el grupo debe refugiarse en unos antiguos túneles de metro, pero quedan encerrados en una sección del túnel; como la líder de los Invid no está segura de que hayan muerto ordena a sus mechas derrumbar los túneles. La tensión crece rápidamente entre nuestros protagonistas, y Lunk se pelea en serio con Rand y Scott, no sólo por la situación sino por la pérdida de Annie. Rook y Rand se plantean seriamente dejar el grupo, pero en el fondo saben que si lo abandonan no volverán a verse nunca más. De todos modos, Rand logra encontrar una salida, y su sorpresa es mayúscula al encontrar a Annie junto a los vehículos. De todos modos, Rook y Rand siguen decididos a irse, y los demás deciden continuar con Scott, pero en el último momento deciden seguir juntos hasta el final.

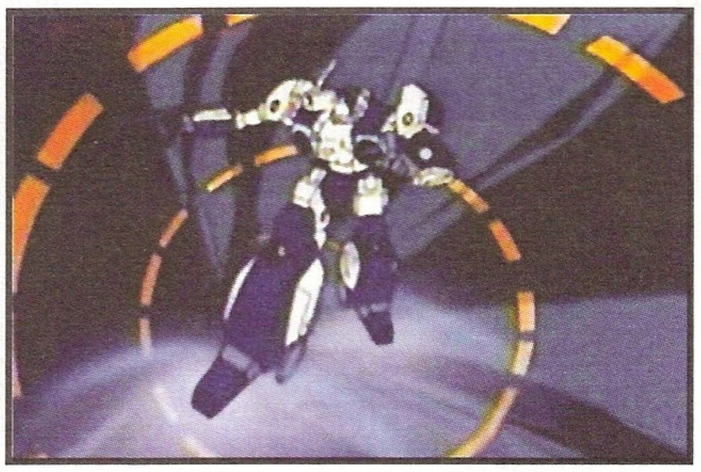
METAMORFOSIS

Los rebeldes están a punto de cruzar una extensión de agua que antes separaba Sudamérica de América del Norte usando unos antiguos barcos a gasolina. Por su parte, Regis por fin ha encontrado la forma de vida ideal para dominar el planeta Tierra: los humanos. Crea una pareja de humanos "invid", Corg y Sera, y los envía a destruir a los rebeldes que han corrompido a su agente secreto. Pero Sera se enamora de Lancer, y duda en el momento de acabar con su vida, porque las emociones la dominan. Al final, los rebeldes llegan a su objetivo: América del Norte, donde se en cuentra la base Invid.

EL SOL DE MEDIANOCHE

Tras cruzar el Golfo, los rebeldes están de muy buen humor porque creen que han despistado a los Invid y se relajan, sin saber que Regis los tiene contro-





ANNIE LA BELLE (MINT RUBBLE)
Vivía sola en una pequeña ciudad, y decidió ayudar al grupo a su paso, ya que iban en busca del ejército. Descubrir que sus vecinos eran capaces de vender a otros humanos para mantener la paz con los Invid la asqueó de tal modo que decidió seguir con ellos. Es el elemento más familiar del grupo, desea a toda costa que estén unidos y es como la hermana pequeña de los rebeldes.

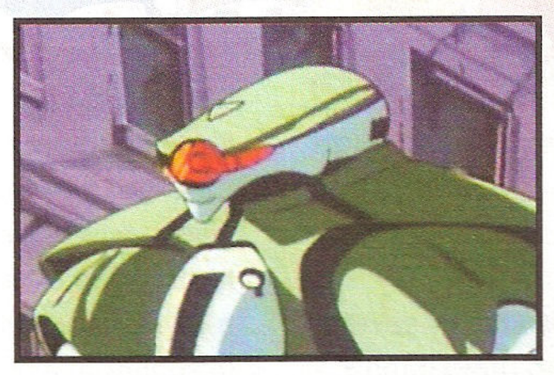
lados a través de Marlene. Sera los localiza y se desespera al darse cuenta de que sigue dudando, no puede herir a Lancer, pero de todos modos manda atacar a sus tropas y se dirige hacia el líder, Scott. El grupo se separa por lo inesperado del ataque, y Sera intenta contacta con Marlene, pero la llegada del resto del grupo la interrumpe. Ya en camino, Marlene sigue preocupada por la experiencia y Lancer empieza a sospechar de ella.

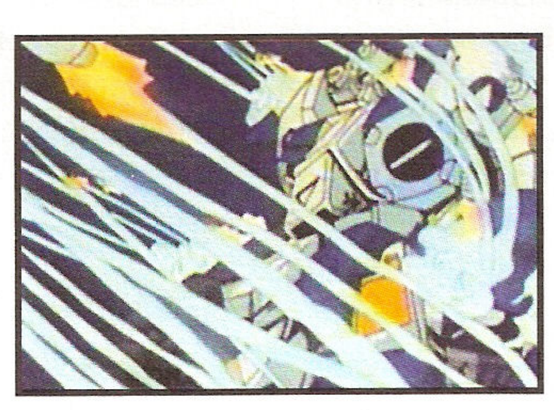
JIM LUNK COOPER (JIM AUSTIN)

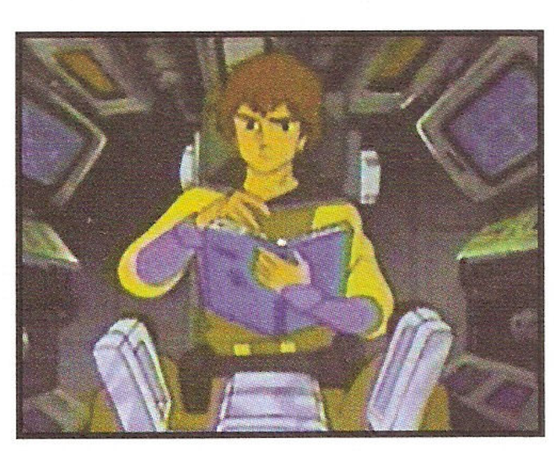
Desertó del ejército y decidió unirse al grupo de rebeldes, pero nunca estamos seguros de si lo hizo para estar más cerca de la acción. Su Alpha es la mejor de todas, su armamento también, y su paso por el ejército les ayuda mucho a la hora de enfrentarse con el enemigo. En los últimos capítulos se reincorpora a su puesto y es una pieza clave para la victoria.

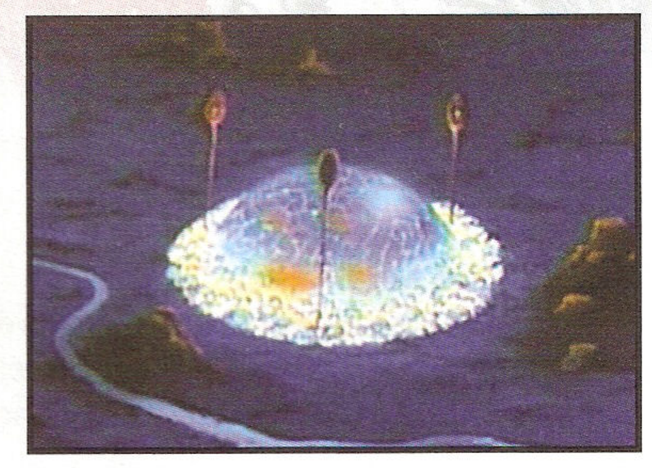
LA CIUDAD FANTASMA

Nuestros amigos deben encontrar un paso para intentar no ser detectados en la gran granja Invid que es la región, pero Scott y Rand son capturados por una patrulla local y sus vehículos son robados por una banda de la zona. Lancer y Marlene topan con otros indeseables, colegas de los que robaron las motos, pero que resultan ser excombatientes a las órdenes de Rick Hunter y que huyeron al estar hartos de la guerra. Lancer los perdona, pero Scott no es tan compasivo y sólo se ganan su respeto cuando mueren al enfrentarse a los Invid.









CONGELACIÓN

Los ánimos del grupo están por los suelos a causa del frío, pero Rand logra encontrar una ciudad entera oculta bajo el hielo. En ella encuentran alivio al frío y a la guerra, y se dedican a explorarla. Descubren que era llamada Denver. Scott y Marlene descubren que realmente hay algo entre ellos y Rook y Rand se dan cuenta de que la rivalidad –a veces parece que el odio-, es lo que les une. Corg, el príncipe Invid, los encuentra y ataca, todos logran escapar pero Lunk consigue que la ciudad explote tras ellos, con la esperanza de haber destruido también a sus enemigos.

BLUES DE CUMPLEAÑOS

Annie está muy desilusionada porque un ataque Invid estropea sus planes de cumpleaños, pero Lancer logra deshacerse de Corg engañándolo con un juguete y consiguen organizar una fiesta perfecta de cumpleaños para Annie, con todo lo necesario: una tarta, fuegos artificiales, un bonito vestido... y lo que es más importante para ella: una familia.

EL ARMA ESCONDIDA

El grupo está cada vez más cerca de Reflex Point, pero antes deben hacerse cargo de un asesino en serie que está matando soldados. Pero Rook y Rand conocen a un tipo misterioso que les hace replantearse la hipótesis del asesino loco, que por lo que parece no estaba tan loco como parecía...

LA GRAN MANZANA

Los rebeldes están muy cerca de la base Invid, pero necesitan desesperadamente protocultura, así que deciden probar suerte en los resto de Nueva York. Descubren que la ciudad se ha reconstruido increíblemente desde el holocausto Zentraedi, y tras locacizar el almacén Invid roban toda la protocultura que pueden, pero a Annie se le cae un poco y son detectados. Sólo les salva la intervención de un actor que convence a los Invid que no ha pasado nada. Corg decide destruir a todos los habitantes de Nueva York, pero Sera intenta

LANCER (YELLOW BELMONT)

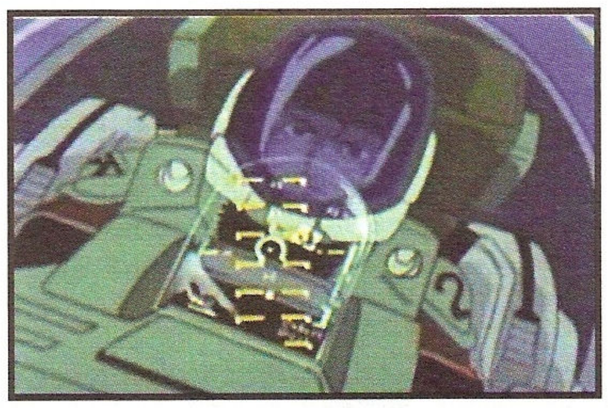
Disfrazado de Yellow dancer, una popular idol single, Lancer puede recorrer la frontera y luchar contra los Invid. Lo de vestirse de mujer no es sólo por despistar, tiene motivos tras una triste historia de amor. Es un excelente luchador, y su habilidad para despistar al enemigo lo hace casi indispensable. Y más aún cuando la princesa Invid, Sera, se enamora de él y les da un poco más de tiempo...

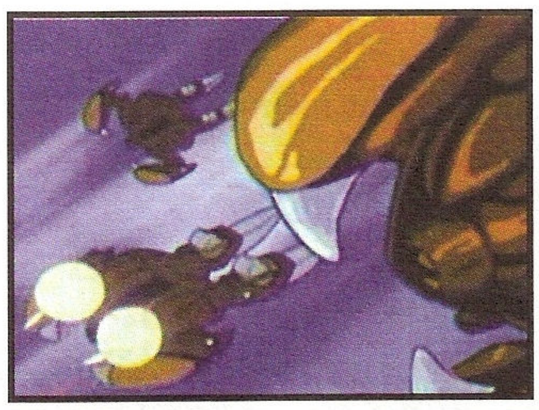
A la derecha, uno de los protagonistas más interesantes, Lancer, que es guerrillero y cantante pop a ratos libres.

impedirlo, aunque al final aprovecha la oportunidad para intentar concienciar a Marlene de su raza: ella vuelve a negarse a reconocer que es Invid. Scott, Lunk y Rook logran derrotar, casi in extremis, al grupo mucho mejor armado de Invid y seguir su camino.

REFLEX POINT

Cuando los rebeldes logran llegar hasta la base central de los Invid descubren con sorpresa que han llegado tarde: las tropas del almirante Hunter ya han destruido y sometido la base enemiga. Alrededor sólo hay destrucción, y no parece haber supervivientes. Entonces el grupo conoce a una periodista, Sue Graham, que ha filmado la batalla, pero ellos no pueden entender a alguien que asiste impávida a la destrucción de sus semejantes sin hacer nada. Les propone un plan para atacar la base, pero aunque Scott se da cuenta de que lo hace sólo para conseguir imágenes exclusivas, lo llevan a cabo y salen victoriosos. Sue es gravemente herida pero antes de morir se da cuenta de su error. Pero Sue no es la única en ser herida: Marlene recibe un impacto en el brazo, y al ver su sangre verde, todos se dan cuenta, hasta ella misma, de su verdadero origen, y sale corriendo hecha un mar de lágrimas.

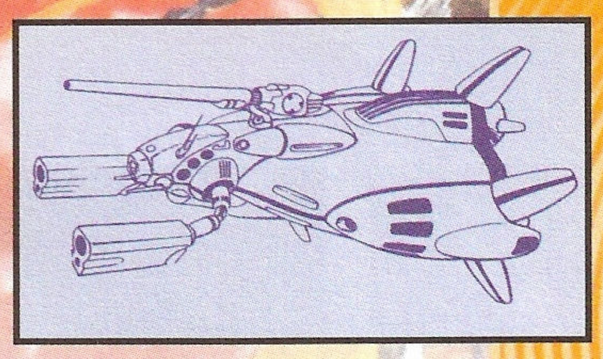




MARLENE / ARIEL

Fue enviada por Regis para infiltrarse en el grupo rebelde como espía, pero Marlene sufre un accidente y no recuerda nada, mucho menos su misión, así que se incorpora como una rebelde más. Regis está muy enfadada porque cree que se ha cambiado de bando, y Sera intenta hacerla recordar sin éxito. Cuando descubre su verdadera naturaleza tiene una crisis, pero la supera y al final se une a sus amigos humanos para iniciar una nueva vida.

GLAUG



Tanto su configuración como su manejo son muy similares a los otros modelos, pero éste es exclusivo de los altos mandos de la armada Zentraedi. Las piernas se accionan por pedales, las armas por control manual y el movimientos de la parte superior y la respuesta a estímulos es posible gracias a la simbiosis que el piloto consigue con la máquina gracias a la protocultura. Es eficaz tanto en tierra como en el espacio, donde utiliza unos pequeños propulsores para moverse.

Es mucho más completo que el modelo habitual, está mejor armado y tiene capacidad para el combate cuerpo a cuerpo. Además, aunque el Glaug en sí no puede transformarse, puede convertirse en una armadura especial.

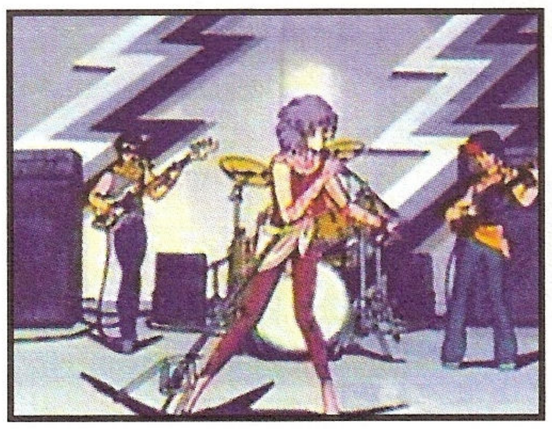
Tripulación – 1 tripulante
Velocidad – 483 km/h en tierra, 1078 km/h en vuelo espacial
Altura – 18.3 m
Ancho – 8 m
Longitud – 8.3 m
Peso - 41.2 toneladas

OSCURO FINAL

Se acerca la batalla final, un grupo de refuerzo Robotech se une a los rebeldes y Lunk se reincorpora al ejército: todo está preparado para la batalla final. Durante la lucha, Rand y Rook se confiesan sus sentimientos, y Lancer es salvado de la destrucción por Sera. Marlene los guía hasta Regis, que explica sus verdaderas intenciones. Al final de la batalla el SDF-3 aún no ha llegado, así que Scott promete derrotar a Corg de una vez por todas.

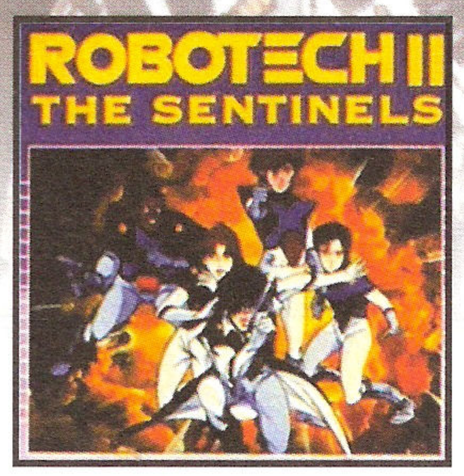
SINFONÍA DE LUZ

La batalla entre Scott y Corg es épica, pero nuestro héroe cae abatido. Rook y Rand deciden echarle una mano hasta que el protagonista recupera su moto y puede destruir a Corg. Por su parte, Regis ve que la batalla está perdida y decide irse con sus "hijos", pero Sera convence a Lancer para que la ayude a aguantar hasta que todo haya acabado: no quiere irse. Regis huye, destruyendo lo que queda de las fuerzas humanas, mientras en la Tierra la vida comienza de nuevo. Rook y Rand se van a comenzar una vida juntos, Lunk, Annie y Marlene deciden montar una granja y Lancer organiza un concierto en el que revela su verdadera identidad... animado por Sera. Por su parte, Scott decide volver al espacio en busca del almirante Hunter.



LAS PELICULAS DE ROBOTECH

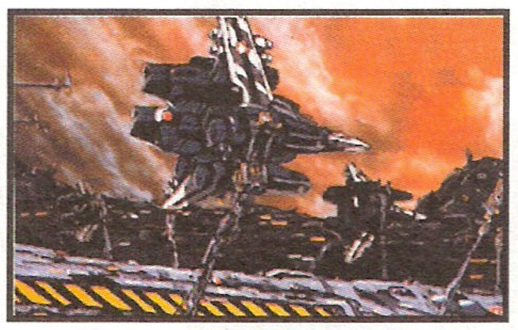
BUEN INTENTO

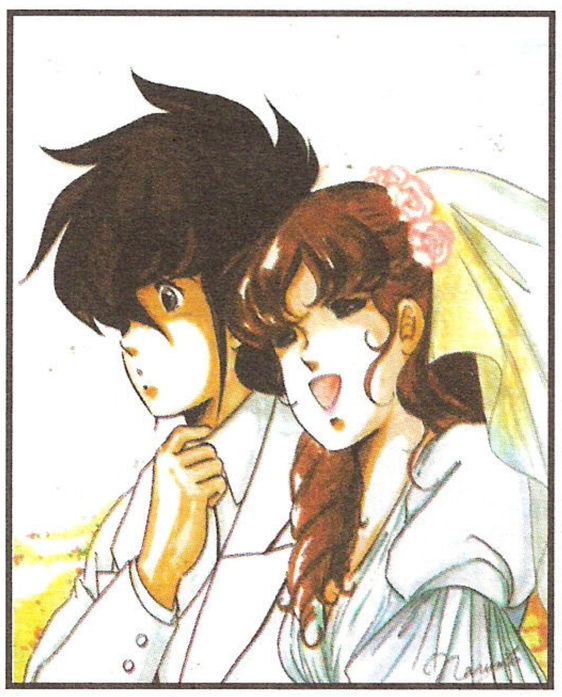


***The Sentinels* fue un intento de Harmony Gold por reavivar el interés de *Robotech*... pero el proyectó se anuló.**

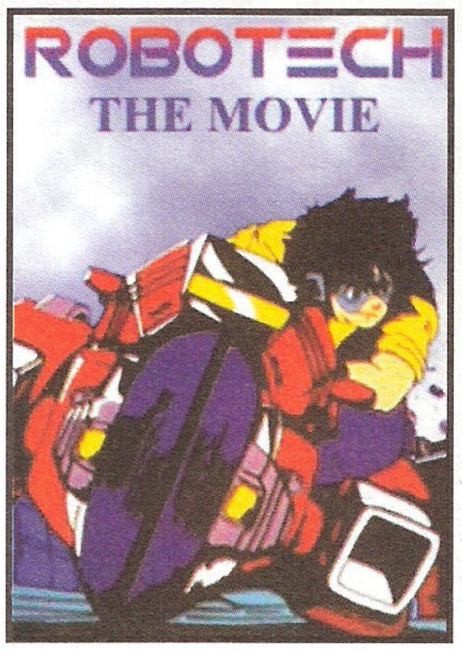
El tremendo éxito de *Robotech* en Estados Unidos llevó a que sus productores se plantearan una secuela para sacarle aún más jugo a esta historia espacial. Así pues, se planeó *Robotech II: The sentinels*, una secuela de 65 episodios escrita en Estados Unidos y con animación japonesa que permitiera repetir el éxito del refrito. Pero cuando todo estuvo en marcha, Matchbox, uno de los mayores inversores y el poseedor de las licencias para el merchandising de *Robotech*, dejó el proyecto, y éste tuvo que cancelarse de repente.

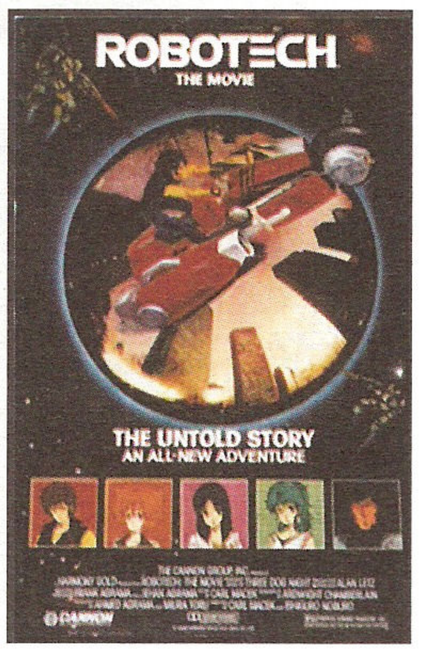
El resultado es un largometraje, ya que en un intento de aprovechar lo que ya se tenía decidieron que de perdidos al río y que al menos amortizarían algo del proyecto. Esta secuela retoma la serie entre la primera y la segunda guerra *Robotech*, esto es, entre *Macross* y *Southern Cross*, con la esperada boda entre Rick y Lisa y el aliciente de volver a ver a todos los protagonistas de la primera serie. Eso sí, es evidente que la cosa iba en serio, se nota mucho que el objetivo era crear una serie con trama, y el final, con los protagonistas partiendo en busca de los maestros Robotech, nos deja bien claro que la cosa podría haber estado bien... si les hubieran dejado.





Robotech:the movie es otro intento de sacar más dinero. En realidad es una reedición de *Megazone 23*, un anime de la misma época de *Macross* que contaba con Haruhiko Mikimoto en el diseño de personajes y que se basaba en la moda de la época, que era seguir la estela dejada por *Macross* y *Gundam*. Así, con una pequeña ayudita en forma de imágenes desechadas de *Southern Cross* y casi quince minutos de nueva animación encargada a Japón por eso de que hubiera un mínimo de coherencia,salió una nueva cinta, aunque podrían haberse ahorrado el dinero, porque no sólo no tiene ni pies ni cabeza, sino que es uno de los peores pastiches que he visto. Que ya es decir.



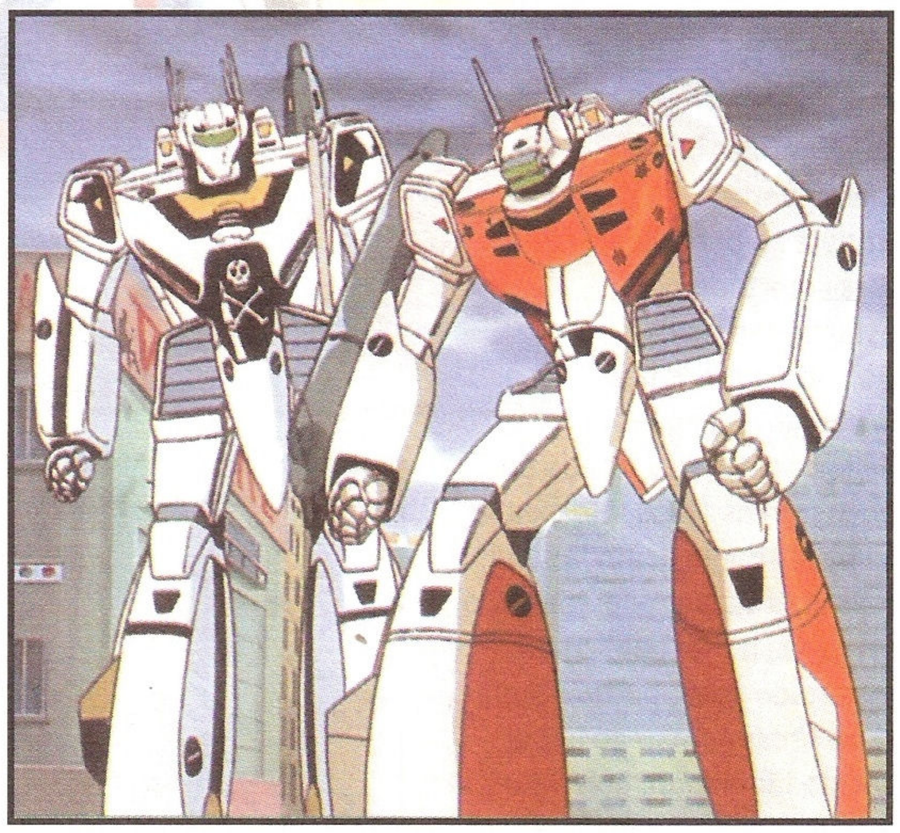


LA REPERCUSION

MARCAR UN ESTILO

Como todos los grandes clásicos, se puede ver un antes y un después de *Macross*, sobre todo en Japón. El gusto por las historias espaciales y de ciencia ficción en Japón es muy conocido, la fama de *Star Wars* es muy evidente, y una historia tan original como *Macross* tenía todas las de ganar.

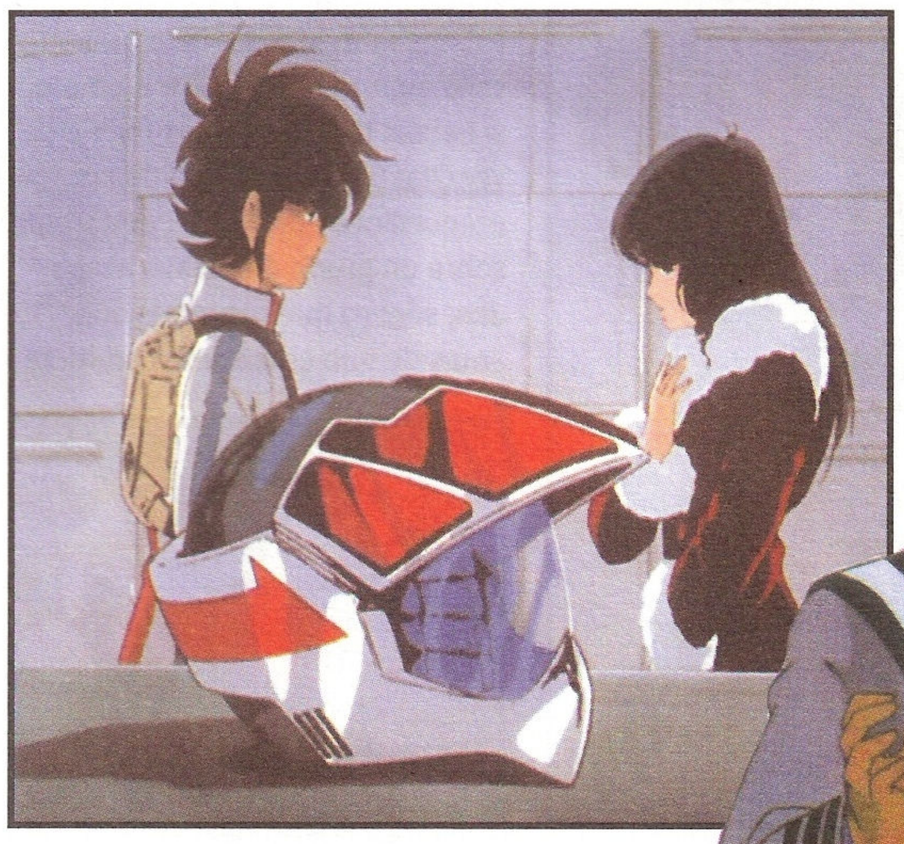
Por un lado, forma parte de las nueva hornada de series de mechas, una de las pioneras junto a esa máquina de hacer dinero que es Gundam; si bien el producto ideado por Yoshiyuki Tomino fue el verdadero impulsor de ese nuevo enfoque hacia las series de robotijos de toda la vida, Macross también ayudó a asentar el género. El espectacular diseño del anime, así como la idea de la transformación de las Valkyrias, fue toda una baza a su favor. Los diseños de Mikimoto también enamoraron a muchos, y sobre todo la dulce protagonista principal, Lyn Minmei, el prototipo de mujer dulce y hermosa que formaba uno de los vértices del triángulo amoroso que es una de las tramas en el que se basa la serie.

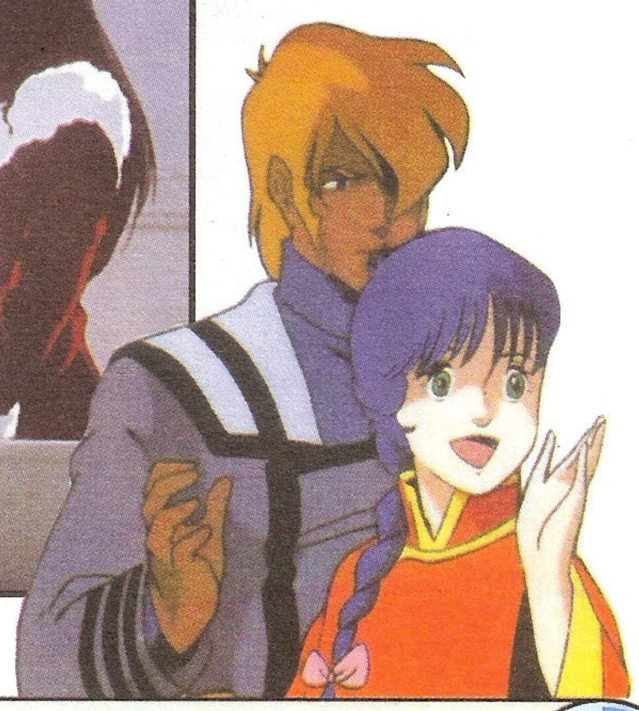


Porque ése es otro punto a su favor, la historia de un chico enamorado de dos chicas, pero a pesar de estar "muy visto", sigue funcionando igual de bien que el primer día... Es uno de esos temas recurrentes que no cansan al público.

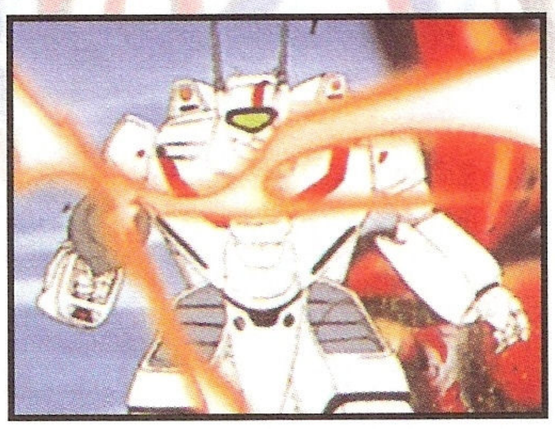
Después de Macross las cosas no han sido iguales, algo esencial había cambiado. El tema de la idol single había demostrado que es un acierto incluir música en el anime, canciones pegadizas y de cierta calidad para atraer al público, que a su vez adquiere la banda sonora... lo que se traduce en más beneficios.

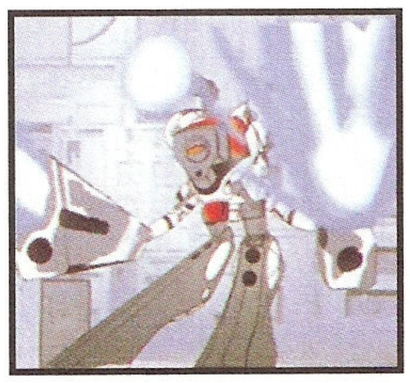
Pero si en Japón el referente es Macross, en occidente es

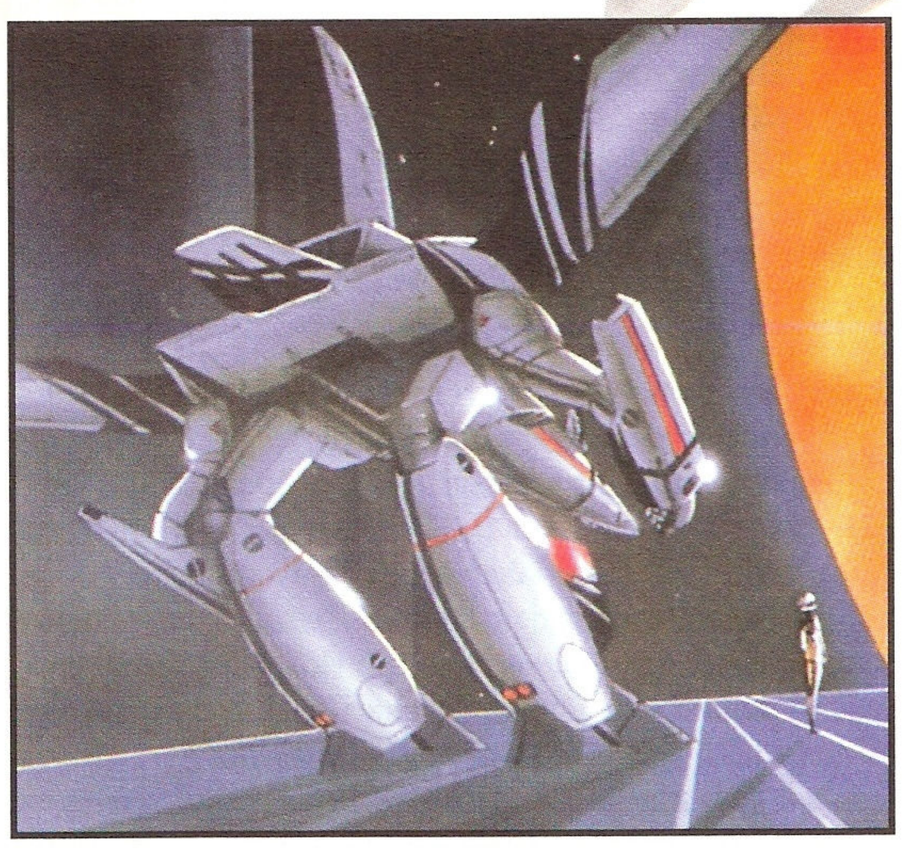




Roy y Minmey, una embarazosa escena con Minmey, y cómo no, el triángulo amoroso principal.

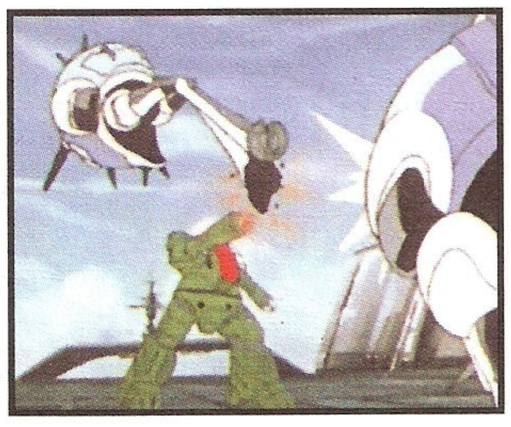


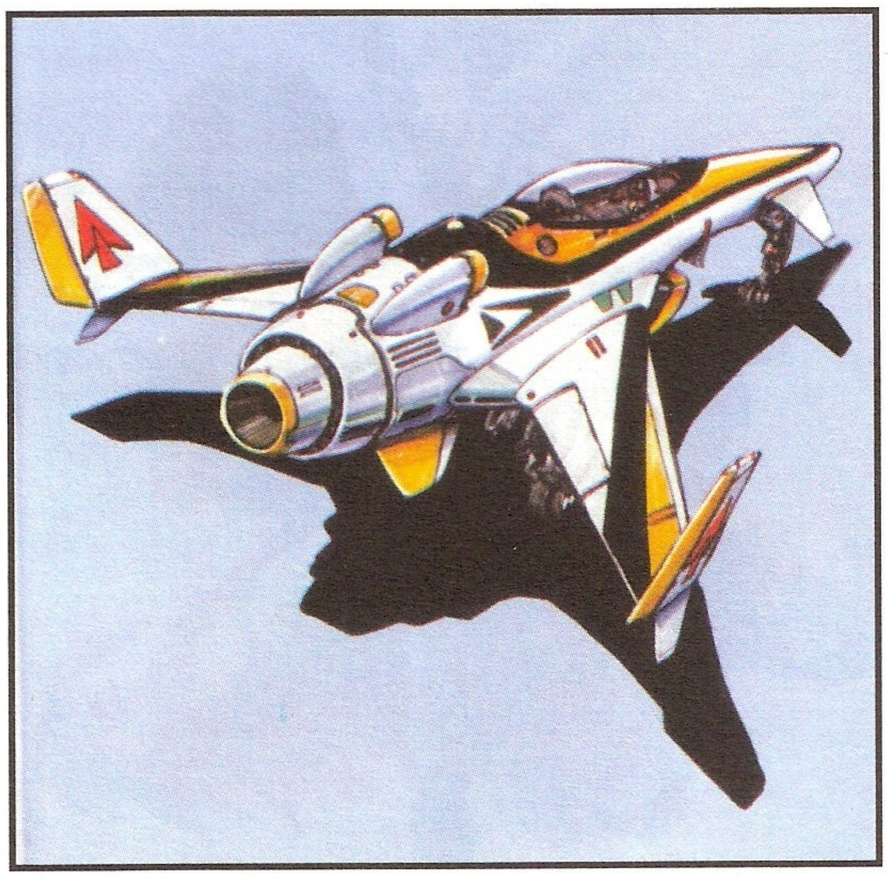




Robotech, las tres sagas. Nadie puede negar que la más coherente es la primera guerra *Robotech*, pero las otras dos tampoco estaban tan mal. Dejando de lado que, la verdad, la segunda historia estuviera pillada un poco por los pelos, *Mospeada* se ha afirmado como la saga más querida por el público... o al menos por el público que más ruido hace, porque *Southern Cross* no parece haber calado tan hondo, quizá porque los personajes no tenían tanta profundidad como en *Macross* o en *Mospeada*. En USA, y también en otros países, *Robotech* fue un antes y un después para los fans y muchos dibujantes. Atrás quedan series como *Mazinger*, centradas, sobre todo, en los mechas, pero en los primeros años de la década de los 80 el público necesitaba héroes con los que identificarse, valientes pilotos que lucharan contra una intriga orquestada en el espacio... Sólo había que darle al público lo que quería.

Pero *Macross-Robotech* no sólo ha influido en los animes que vinieron después, sino que encontramos homenajes a esta gran saga en otras series. Por ejemplo, si habéis tenido la oportunidad de ver Otaku no video, una de las producciones de Gainax que trata sobre un grupo de otakus acabados, seguro que recordáis que, antes de que empezara a emitirse la serie uno de los otakus del grupo logró entrar en el estudio y fotocopiar algunos de los diseños de Lyn Minmei, que todos admiraron: y naturalmente, alucinaron con la serie, como no podía ser de otro modo. Siguiendo con Gainax, en *Neon Génesis Evangelion* también hay una referencia clara al universo Macross, concretamente en las alusiones al misterioso instituto Marduk, el encargado de seleccionar a los niños capaces de pilotar un *Evangelion*... seguro que a estas alturas sabéis perfectamente que Marduk no es un nombre escogido al azar, sino que está muy relacionado con *Macros II*...

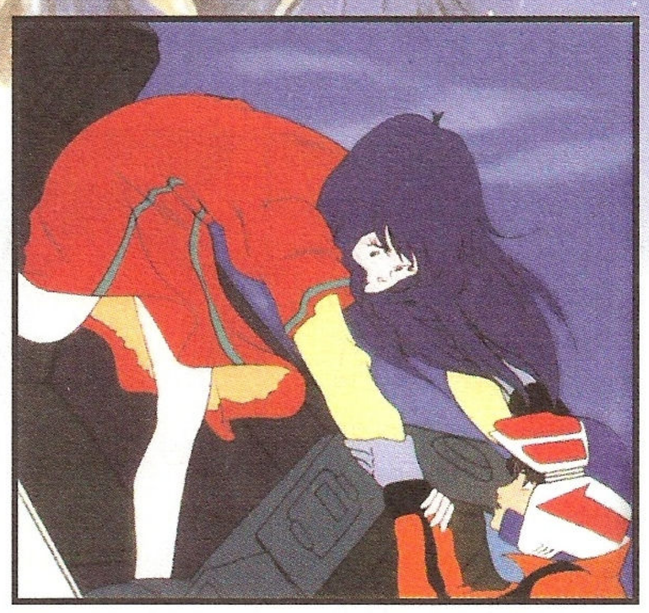


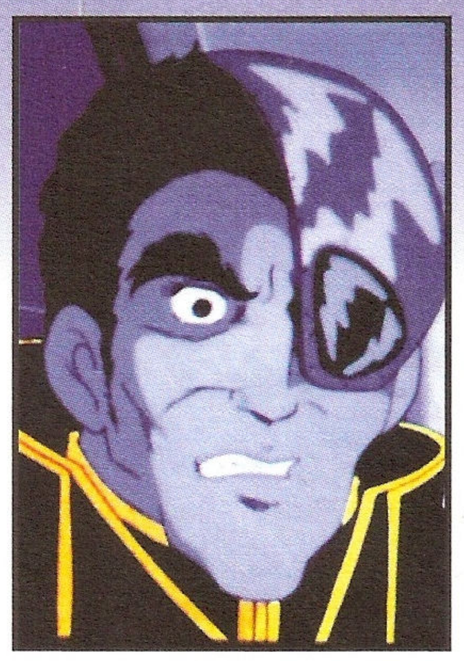


MACROSS: LA HISTORIA

EN UNA GALAXIA LEJANA, MUY LEJANA...

Retrospectivamente, todas las grandes historias empiezan del modo más inocente, y el caso de *Macross* no es una excepción. Basándose en las peregrinas ideas de un desconocido llamado Shoji Kawamori, los diseños de un novato que se hacía llamar Haruhiko Mikimoto, con poco dinero y con un montón de entusiasmo, unos jóvenes japoneses crearon, respaldados por un gran estudio de animación como es Tatsunoko, una de las mejores series de mechas de la historia del anime.

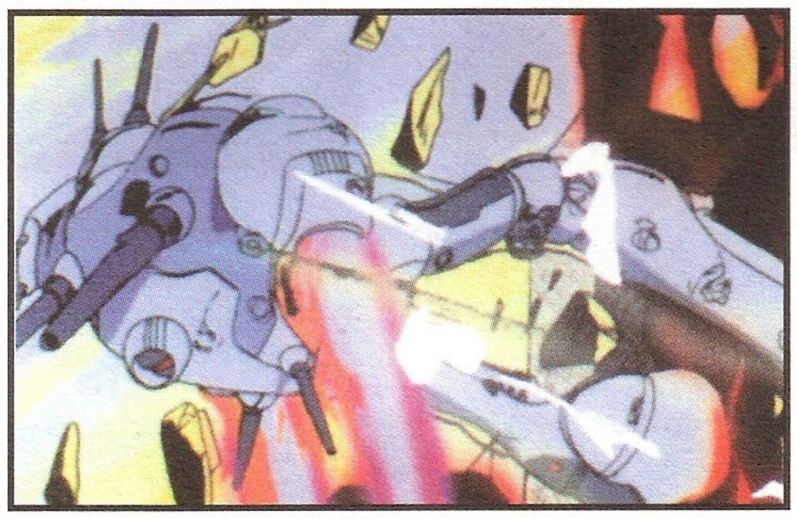




El malo maloso de la serie, junto a una Minmey en apuros. Abajo, Roy Fokker, uno de los más queridos por el público.

Como ya habréis leído, en principio *Macross* iba a titularse *Battle City Megaroad*, y a pesar de que desde que fue concebido a su puesta en marcha el proyecto sufrió cambios radicales, en esencia las ideas del Studio Nue se mantuvieron inalterables durante los 36 capítulos que duró la serie. La original mezcla de acción, canción y una guerra sin cuartel, todo esto enfocado desde un punto de vista bastante realista, cautivaron de tal modo al público que al poco tiempo, *Macross* era un fenómeno de masas y se convertía en una serie de culto. Gracias a *Robotech* traspasó fronteras, pero en Japón sigue siendo un fenómeno a la orden del día.

A estas alturas, volver a hablar de la historia de Macross es repetirse, así que vamos a centarrnos en qué se ha hecho basándose en el proyecto de Kawamori.



1984. CHOJIKU YOSAI MACROSS : AI OBOETEIMASUKA? MACROSS: DO YOU REMEMBER LOVE?

Tras el brutal éxito de la serie de televisión, y ya que los responsables del proyecto lamentan una y otra vez no haber dispuesto de los medios para hacer una serie con la calidad que hubieran querido, decidieron sacarse la espinita con una película que

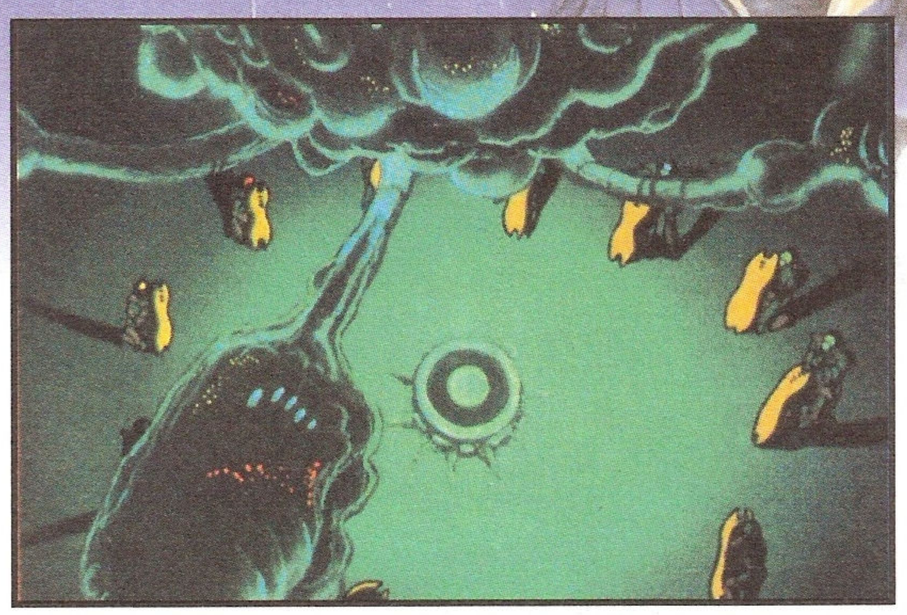
Volvemos a ver al malo de la serie, y para compensar, unas cuantas escenas de acción.

volvería a explicar, con algunas licencias, la historia de *Macross* pero condensándola, y esta vez sí, con una calidad superior. Tanto es así que este film se ha convertido en todo un clásico, no sólo por los mejorados diseños de Mikimoto, sino por la calidad de la animación, increíble para tratarse de un producto de mediados de los ochenta.

Shoji Kawamori se negaba a reutilizar restos del anime, y esta vez, respaldado por la poderosa Big West , involucró en el proyecto a 30 estudios para crear una nueva historia de *Macross*, corrigiendo todos aquellos detalles que le fallaban.

Dejando de lado las incongruencias temporales que este film supone dentro de la cronología de *Macross*, se ha llegado a un acuerdo diplomático que consiste en que este film es conmemorativo, rodado en el año 2031 para recordar la guerra: es por eso que no fiel a la "realidad", que se supone que es la serie de televisión. Pero el fantasma de la falta de medios se impuso de nuevo y Kawamori y Mikimoto se quedaron con las ganas de animar una escena final, con Minmey cantando el tema *Angel's Paints*...

Por lo demás, la cinta es una auténtica maravilla, no es demasiado difícil conseguirla, y si os gustó *Robotech*... debéis verla.



Abajo, los protagonistas de *Macross II*, con Hibiki e Ishatar, que a pesar de los diseños no acabó de cuajar.

1987. MACROSS: CHOJIKU YOSAI FLASHBACK 2012

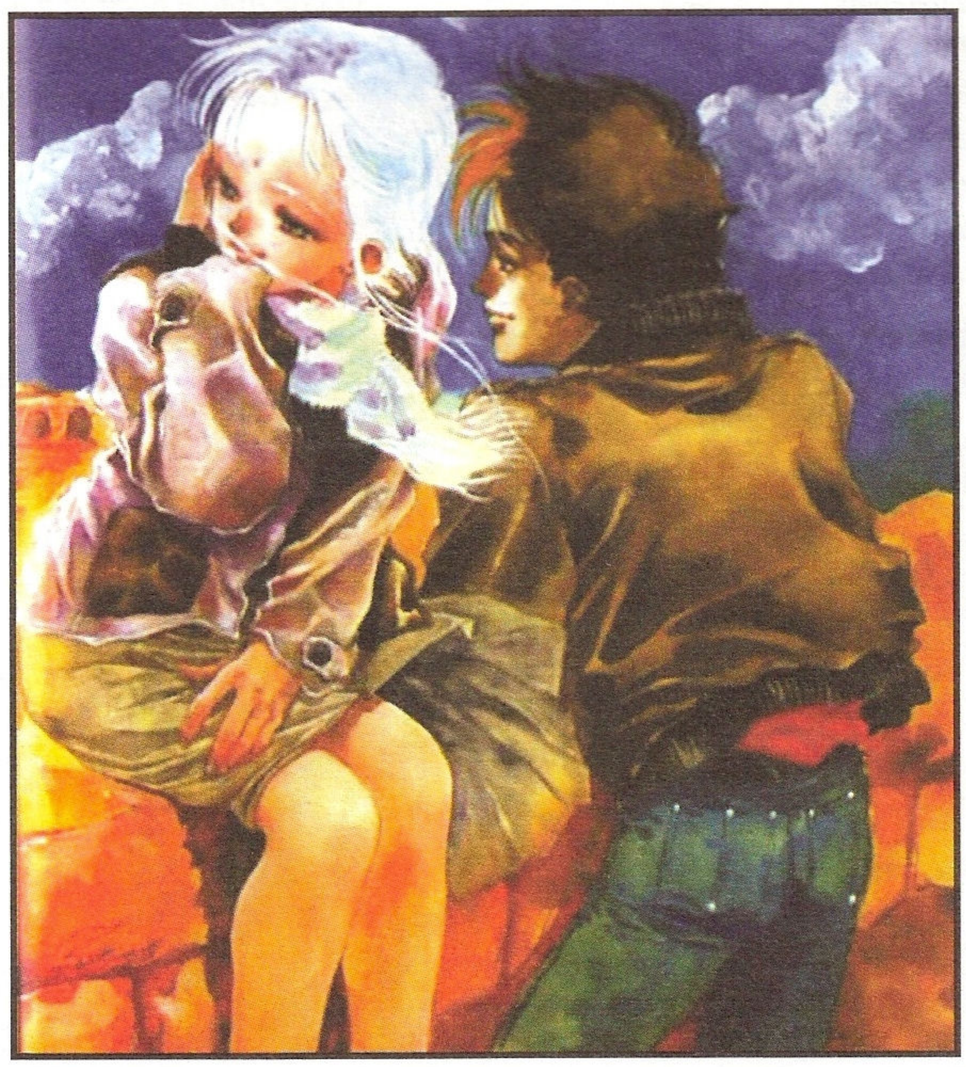
Para seguir aprovechando el filón, los creadores de *Macross* decidieron darle al público lo que quería: Lyn Minmey. Para ello editaron esta OVA, una producción para la venta directa en vídeo compuesta por vídeos musicales de la idol single por excelencia con algunas escenas de Valkyrias totalmente logradas que convierten este producto, si bien en una curiosidad, en una compra altamente recomendable. De paso, los creadores decidieron escribir el capítulo final del triángulo amoroso y por lo tanto, animaron el Sayonara Concert y el lanzamiento del SDF-2 Megaroad-1, lo que les dio la oportunidad de volver a diseñar tanto la nave como los personajes.

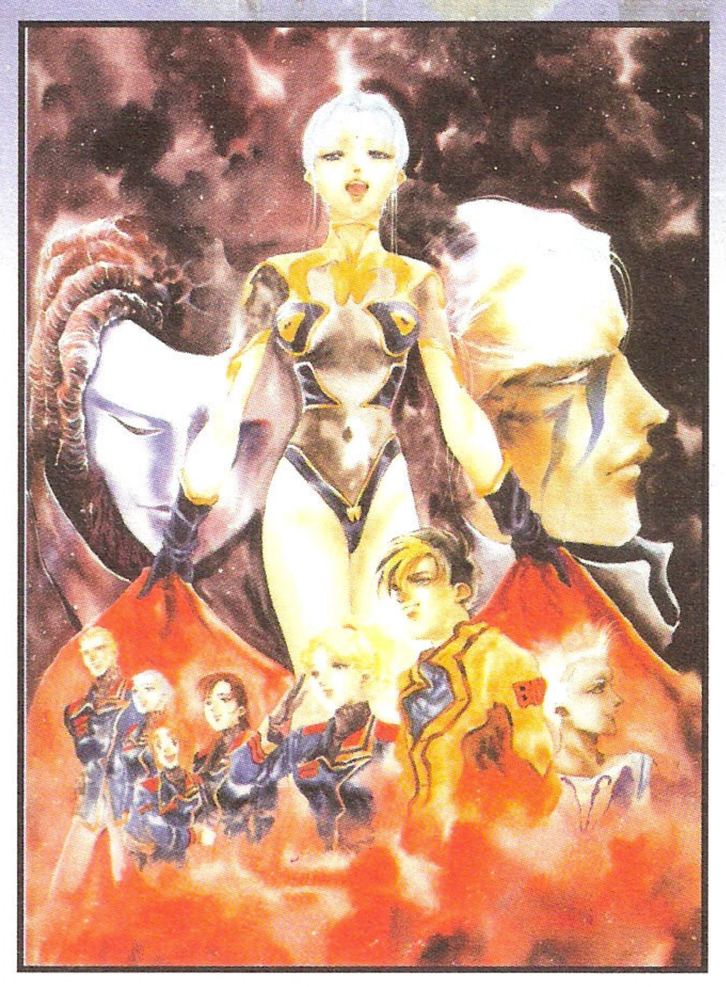
1992. MACROSS II: LOVERS AGAIN

Durante muchos años, Big West estaba deseando rescatar la gallina de los huevos de oro, pero los componentes del estudio Nue no estaban por la labor, alegando que preferían dedicarse a historias nuevas que a retomar una antigua. De todos modos, el proyecto se puso en marcha cuando Haruhiko Mikimoto accedió encargarse de los diseños de la esperadísima nueva entrega de *Macross*. A pesar de que en los créditos figura el estudio Nue, lo cierto es que es algo simbólico, ya que no colaboraron en el proyecto.

La historia, de todos modos, es la oveja negra de la saga. Nadie quiere atreverse a situarla en la cronología de *Macross*, le achacan falta de interés, historia irrelevante... todo lo malo que se os ocurra.

La historia está situada ochenta años después de los hechos de la primera parte. La Tierra tiene nuevos enemigos en los Marduk, un raza que controla los emuladores de los

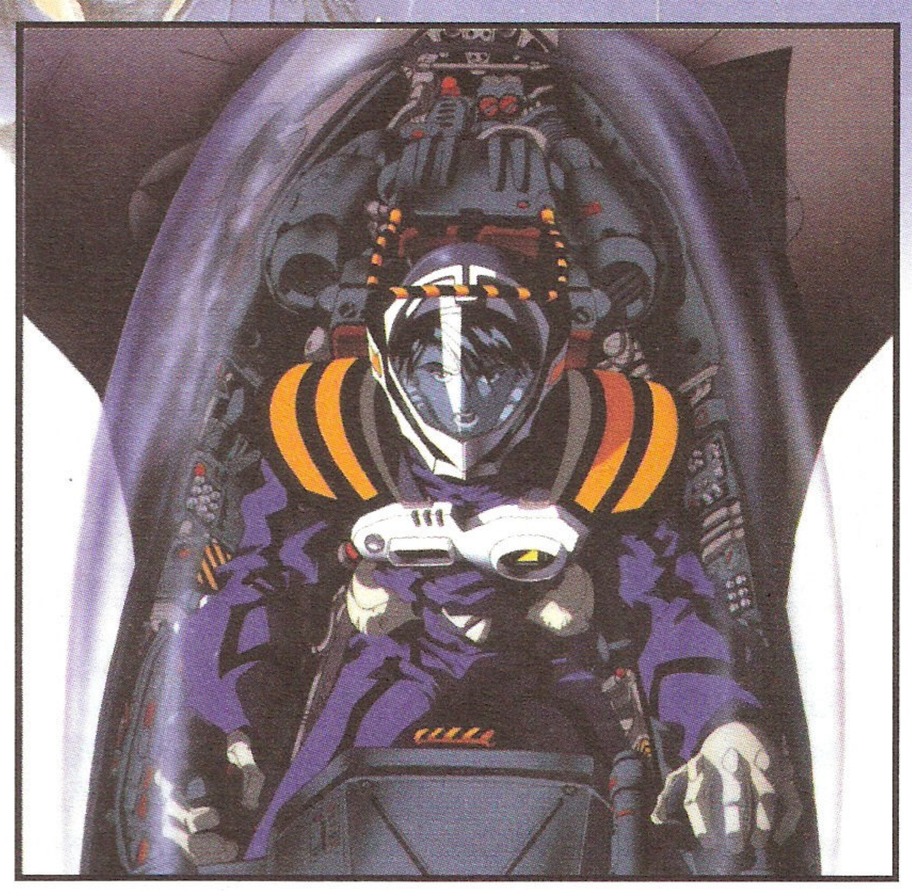




Ishtar y algunas escenas de *Macross Plus*, una auténtica maravilla.

Zentraedi, las cantantes que, con su voz, pueden controlar a los guerreros alienígenas. Cómo no, su objetivo final es destruir la raza humana y su planeta, por ese orden. Hibiki, un periodista algo falto de moral –periodística, se entiende-, acaba en su casa con una invitada más que extraña: Ishtar, uno de los emuladores. Después de conocer las bellezas del planeta y los lados buenos de la cultura humana, Ishtar decide unirse a Hibiki y Sylvia, una rígida militar, para convencer a los Marduk de que sería una pena aniquilar a los humanos.

Lo cierto es que esta OVA, de seis capítulos, no tiene la coherencia y el acabado de otros *Macross*. Si bien los diseños eran una maravilla y había detalles curiosos, no acabamos de ver mal que esta saga se sitúe en un universo paralelo, algo fuera de la órbita de otros *Macross*. Es difícil luchar contra *Macross Plus*.

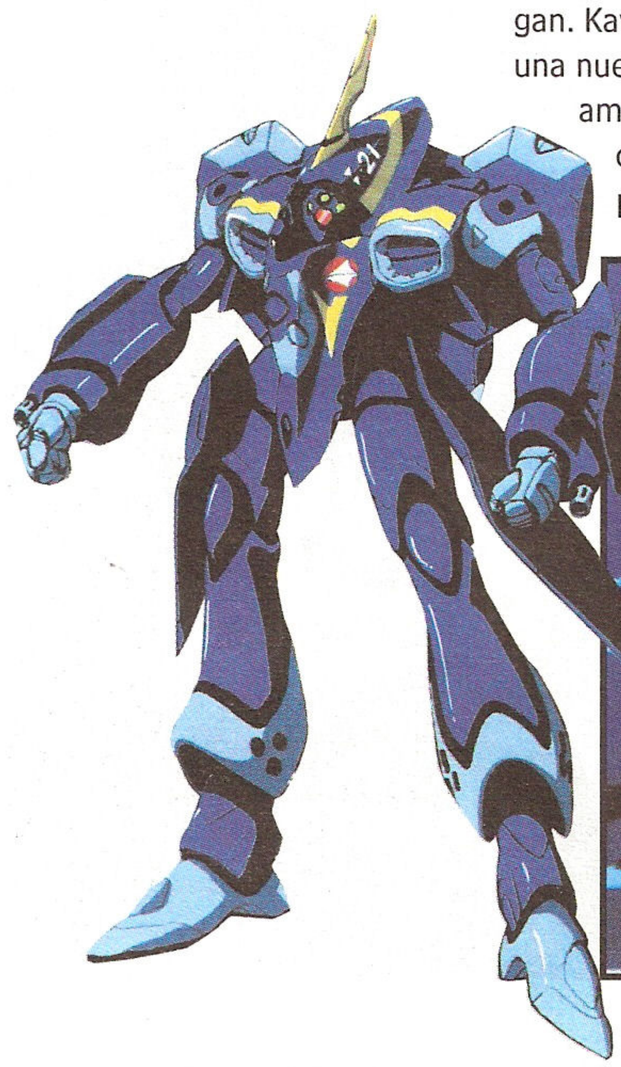


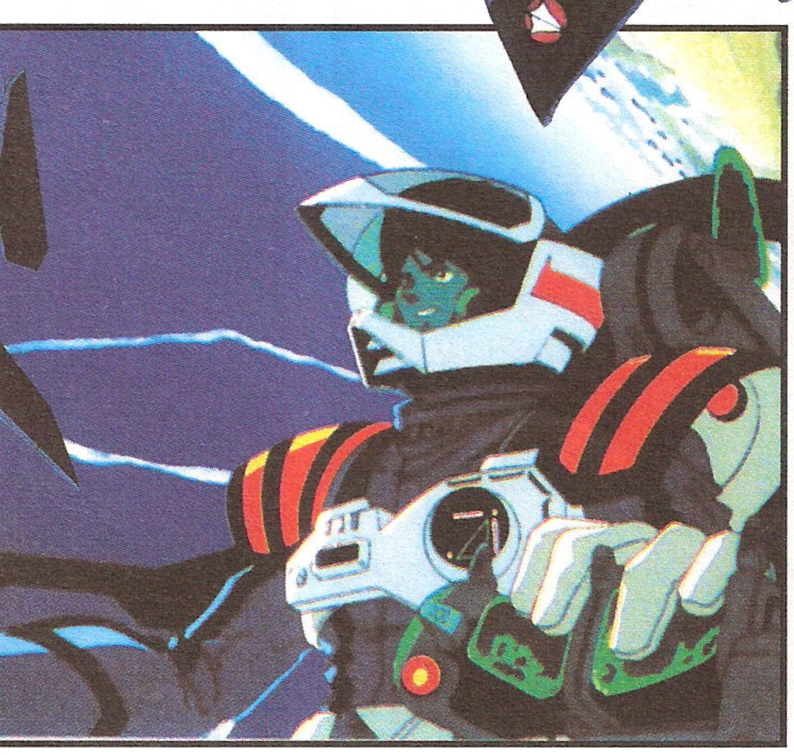
1994. MACROSS PLUS.

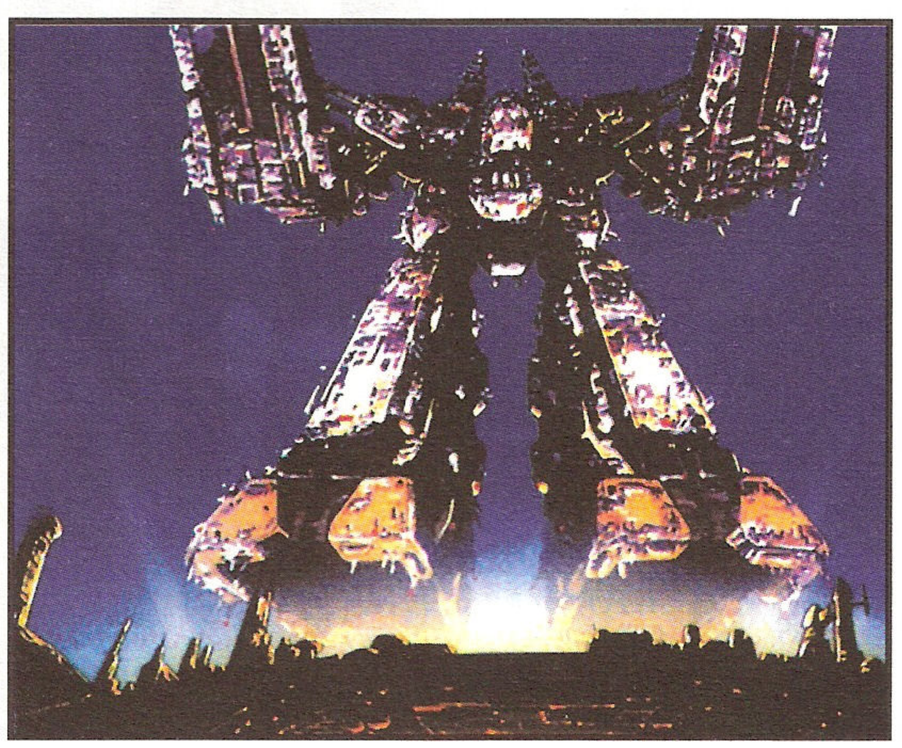
Shoji Kawamori seguía con el gusanillo de plantear nuevas series, embarcarse en nuevos proyectos, pero topaba con un obstáculo insalvable: los empresarios no se arriesgan. Kawamori tenía en mente una nueva historia, un triángulo amoroso en un marco de ciencia ficción que sabía que podía funcionar si le daban los medios, pero sólo vio una solución para que le aprobaran el proyecto: enmarcarlo en el universo *Macross*.

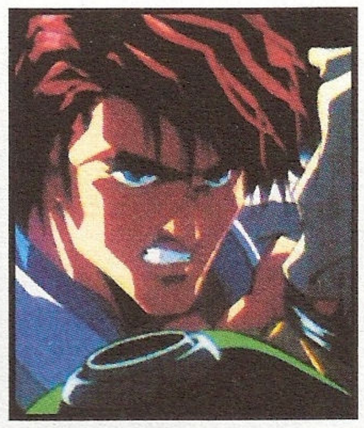
Esta vez sin la ayuda de Mikimoto en el diseño, sino con el buen hacer de Yuki Masa, que no tiene nada que envidiarle al maestro.

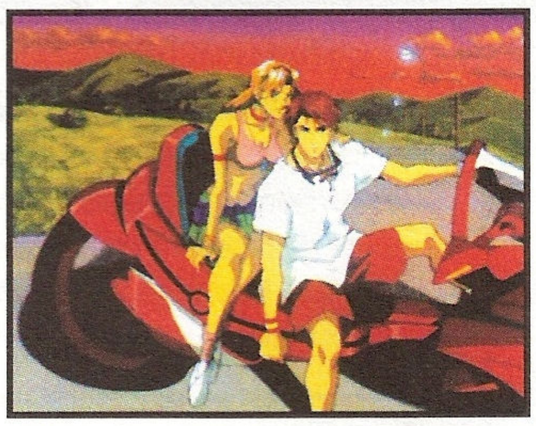
Puede que al deciros que Kawamori tenía en mente un triángulo amoroso os haya dado una idea equívoca de qué es Macross Plus. Hay amor, sí, pero la verdad es que la acción, los malentendidos y tres personalidades perfectamente definidas son los puntales de este anime. La ac-







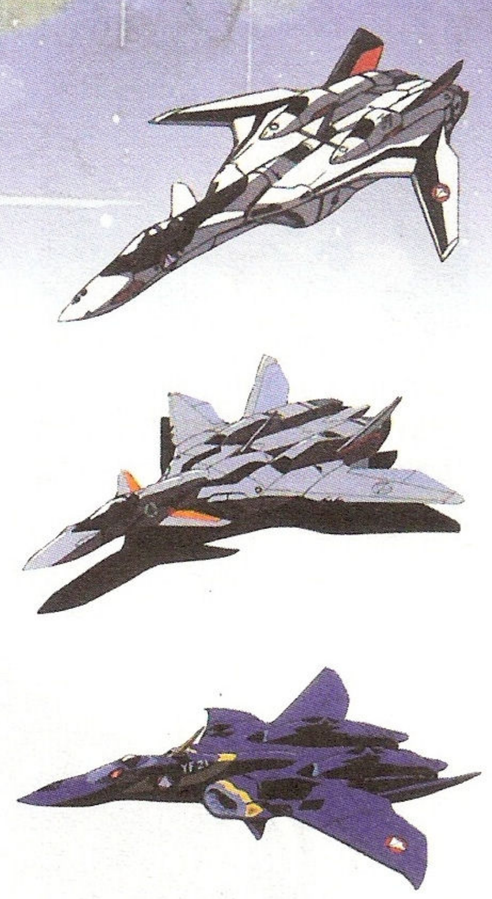




ción se sitúa en el año 2040, dos años después del inicio de *Macross 7* –proyecto paralelo en el que estaba metido Kawamori-, en el planeta Eden, la primera colonia humana. Dos compañías civiles, Shinsei y General Galaxy, están probando dos prototipos de Valkyria para el gobierno, y los dos pilotos, Isamu y Guld, parecen tener alguna cuenta pendiente que sale a la luz cuando su amiga Myung vuelve a Eden, esta vez como representante de Sharon Apple, la primera idol single virtual.

Los problemas están servidos, no sólo por el cinismo con que ahora Myung mira la vida, sino por la falsa indiferencia de Isamu y por la cólera asesina de Guld, que cree que Isamu fozó a Myung en la lejana noche en la que se rompió su amistad. Espectaculares batallas entre Valkyrias, amor, música estupenda a cargo de Sharon Apple, Myung en menor medida y Yoko Kanno componiendo una de sus inolvidables bandas sonoras, en fin, todo esto es *Macross Plus*. Sin duda, el mejor ángulo par acercarse, otra vez, a Macross.

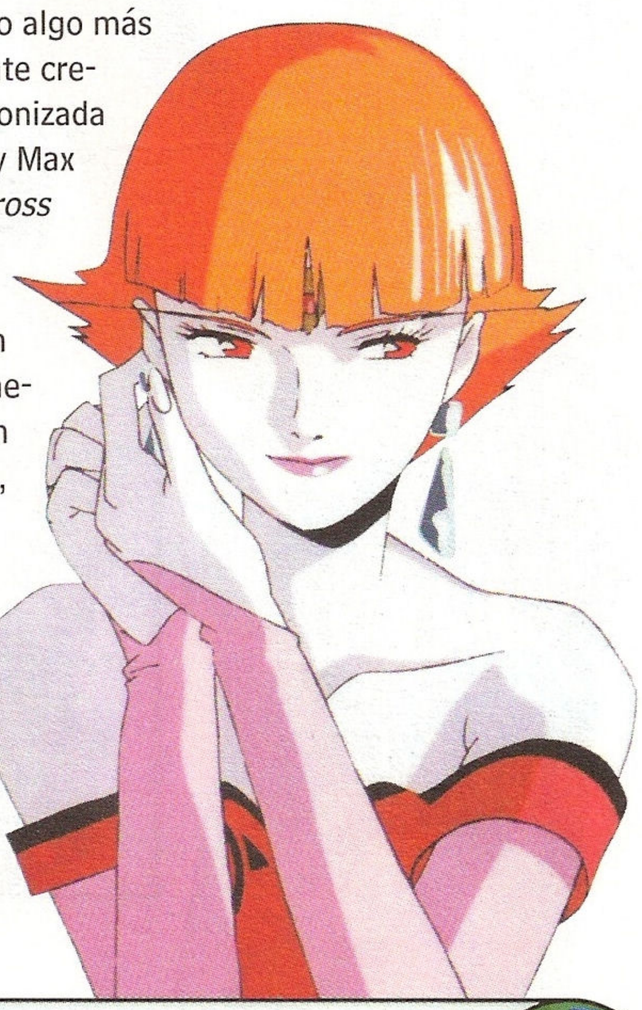
Un año más tarde se estrenó *Macross Plus*: The movie, la misma historia que en la OVA pero con algunas escenas nuevas, algunos cortes y una auténtica delicia.



Los prototipos de Valkyrias de *Macross Plus*, la idol single virtual, Sharon Apple, y el trío protagonista.

1994. MACROSS 7

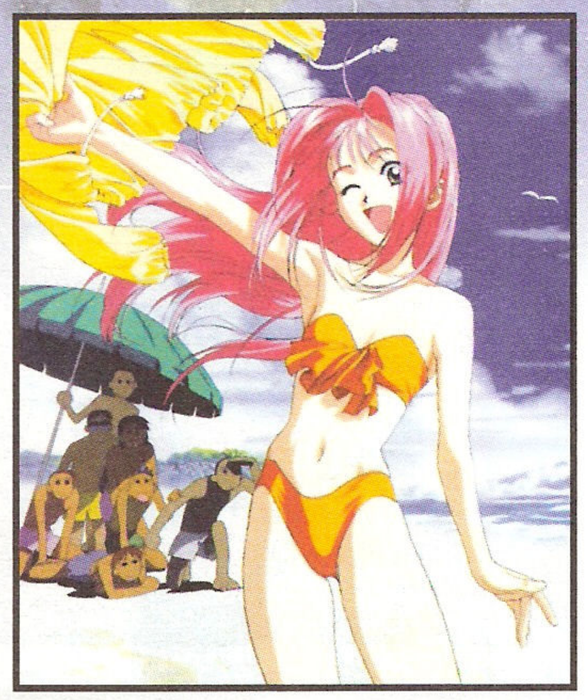
La vuelta del creador de *Macross* a su obra grande fue por partida doble, no sólo con *Macross Plus* sino con una nueva serie de televisión, de un tono algo más simpático, titulada *Macross 7* y decididamente creada para atraer al público más joven. Protagonizada por Mylene, la menor de los hijos de Miriya y Max Sterling, dos de los protagonistas de la *Macross* original, nos muestra un nuevo enemigo, y un concepto totalmente innovador. Hasta el momento estaban los pilotos y los cantantes, que con su música lograban desconcertar y confundir al enemigo. Con Basara Nekki tenemos el dos en uno, un chico que además de tocar la guitarra como nadie, ser la estrella de su grupo, Fire Bomber, además es un piloto muy capaz y un genio con las Valkyrias. El contrapunto es la joven y alocada Mylene, que por ser la pequeña está harta de que sus seis

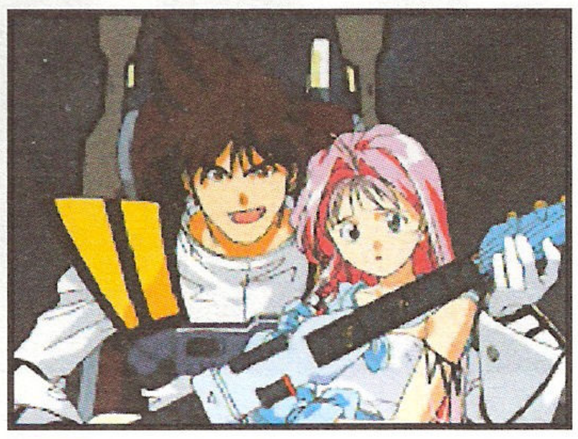


La nueva protagonista de la OVA de *Macross 7*, abajo tenemos a Basara y a su lado, a Mylene.

hermanos mayores la mimen y decide hacer algo nuevo, como meterse en un grupo, lo que escandaliza su madre y desconcierta a su "novio", Gamurin Kizaki, el mejor piloto de Valkyrias y el candidato perfecto que Miriya ha buscado para su hijita.

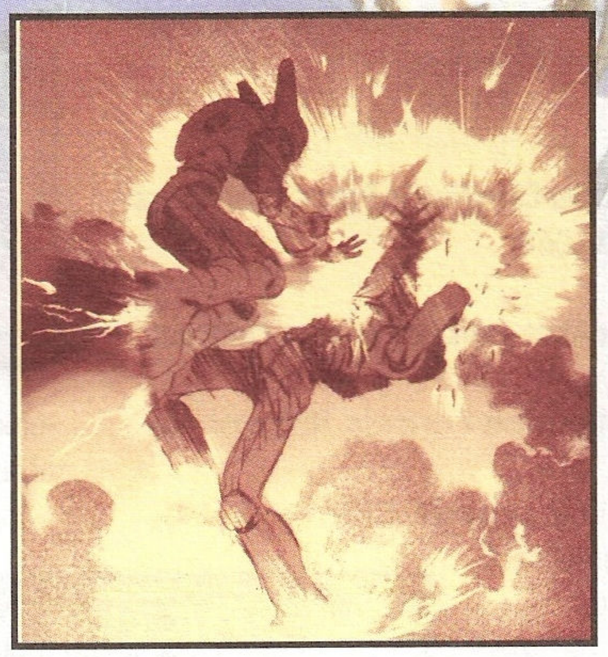
Los 49 capítulos de esta serie fueron todo un éxito en Japón, arrasaron y la buena combinación de espectacularidad, buena música y un poquito de fantasía, así como el triángulo amoroso –que no falte-, devolvieron a *Macross* a las páginas de actualidad. Por si fuera poco, además de la serie propiamente dicha, había un capítulo especial en el que se explicaba –otra vez-, la historia del *Macross* original, el triángulo entre Minmey, Lisa y Rick, pero algo diferente... Ya se sabe que todo el mundo tiene su versión de las cosas.

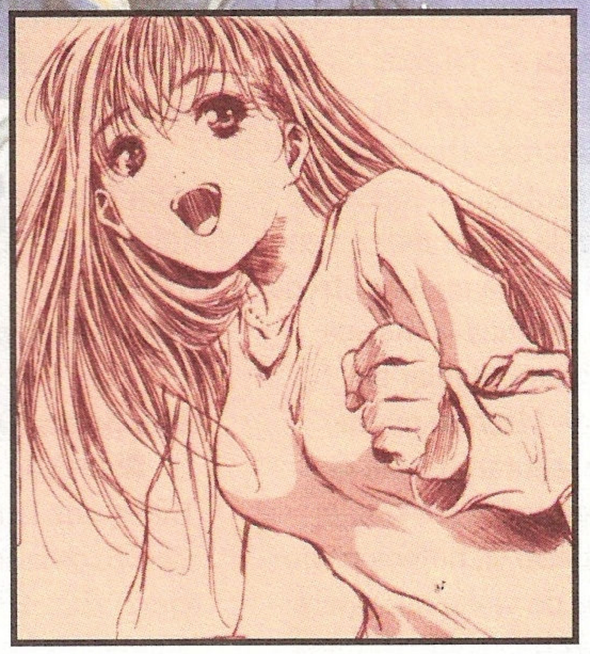


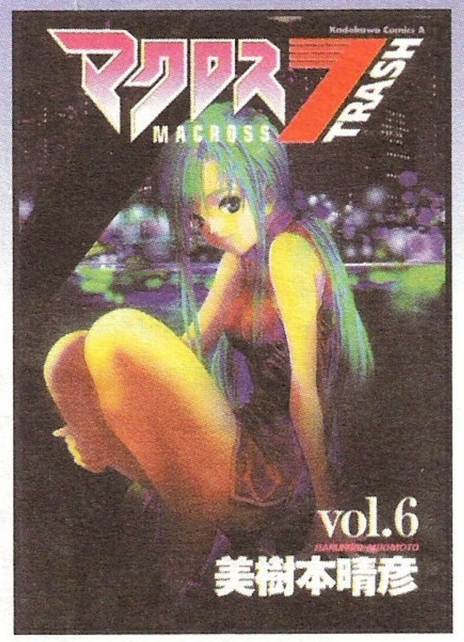


1994. MACROSS 7 TRASH!

Seguro que pensabais que aquí sólo íbamos a hablar de las versiones animadas de *Macross*... Pues no. Tenemos el deber de reseñar el maravilloso y magnífico trabajo que Haruhiko Mikimoto ha realizado al crear este manga, una obra excelente desde cualquier punto de vista. La acción se desarrolla en la misma ciudad donde viven Mylene, Max y en la que Miriya es la alcaldesa. Shiva Midou es un joven rebelde y onbsesionado por su pasado –se supone que es un hijo ilegítimo de Max y por lo tanto hermanastro de Mylene-, que salva la vida de Mahara Fabriou, una



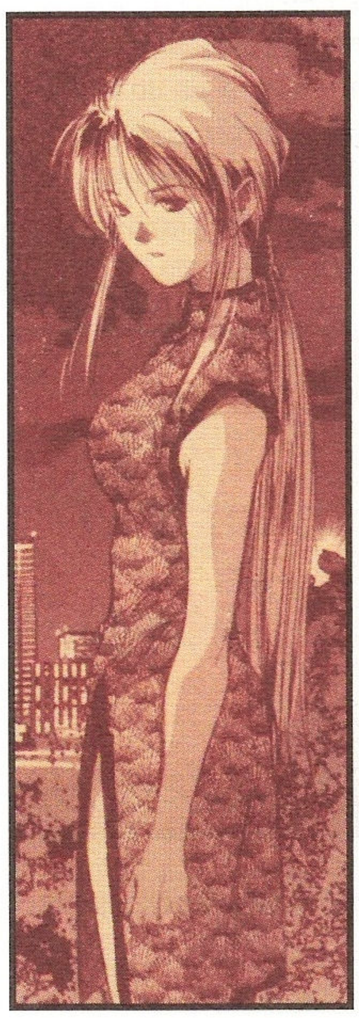




El espléndido trabajo de Mikimoto en este manga, una maravilla gráfica. A la izquierda, Enika, abajo Mahara y bajo estas líneas tenemos a Shiva.

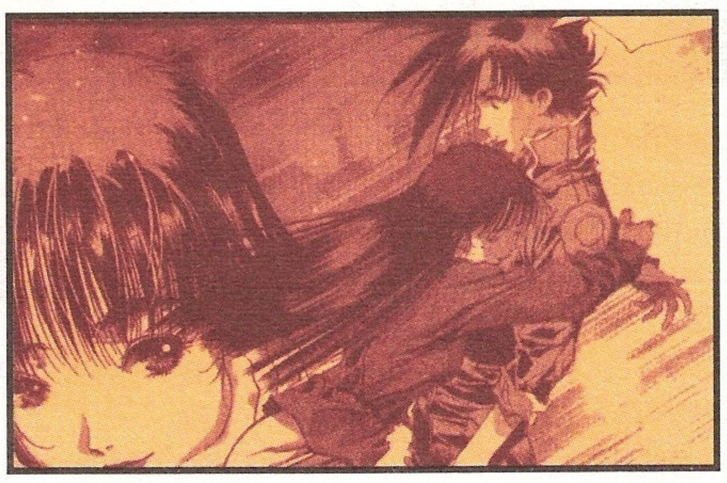
teniente que estaba siendo víctima de un atentado por haber permitido que uno de sus alumnos muriera en un entrenamiento. La pobre Mahara ya se sentía muy mal, pero al conocer a Shiva descubre que el chico tiene aptitudes y que el deporte al que se dedica, el Air Bread, es ideal para probar nuevos pilotos. Shiva queda muy impresionado con ella, lo que no le hace nada de gracia a Enika, su amiga de la infancia, que está total y absolutamente enamorada de él sin que él se percate, por supuesto-, y que dedica sus esfuerzos a convertirse en cantante. Enika no tiene mala voz, pero no logra pasar la importante audición para la que prepara... que gana una vieja conocida, Mylene.

Es una historia más en la línea de *Macross Plus*, porque si bien los protagonistas son jovencitos, menos Mahara, tienen problemas más adultos y la historia intenta ser realista dentro de la ciencia-ficción. Enika es un personaje encantador, no tiene éxito en todo lo que se propone, tiene sus limitaciones y lo que es peor, un amor no correspondido por un chico tan egoísta que sólo piensa en su carrera ... y en otra mujer. Es, junto a *Macross Plus*, la mejor contribución al universo *Macross*.



1995. MACROSS 7: THE GALAXY IS CALLING ME

Esta pequeña película ,de apenas 30 minutos, fue estrenada en el Macross Festival, un bonus añadido para todos aquellos fans de la serie que quedaron, cómo no, encantados con esta nueva entrega del grupo más famoso de la galaxia... tras Lyn Minmey.



1995. MACROSS 7 ENCORE

Estos dos capítulos, de apenas 30 minutos cada uno, con un par de historias que se sitúan tras el final de la serie de televisión. El primer capítulo se trata de un especial en el que, otra vez, vemos la historia de *Do you remember love?*, y en el segundo tenemos a Miriya enferma...

1997. MACROSS 7 DYNAMITE

La última entrega de la saga *Macross* está protagonizada por Basara, que sufre una crisis de personalidad y decide recorrer el espacio para aclararse las ideas... y tiene un accidente. Le salva una jovencita con su adorable mascota, una serpiente, que descubre embelesada que ha rescatado a su cantante favorito y no cabe en sí de gozo... La adición de este nuevo y simpático personaje revitaliza un poco esta OVA de cuatro capítulos que, sin ser la octava maravilla del mundo, no está mal del todo.

EN ALGÚN MOMENTO DEL AÑO QUE VIENE.... MACROSS 3D

Desde hace poco más de un año se vienen oyendo rumores sobre la nueva entrega de *Macross*, una OVA totalmente realizada en 3D para la venta directa en vídeo que cuenta, como debe ser, con Kawamori en el concepto, Kazutaka Miyatake en el importantísimo diseño de mechas, y a Sonehachi en los personajes... Esperemos que mantengan la calidad de las últimas entregas.

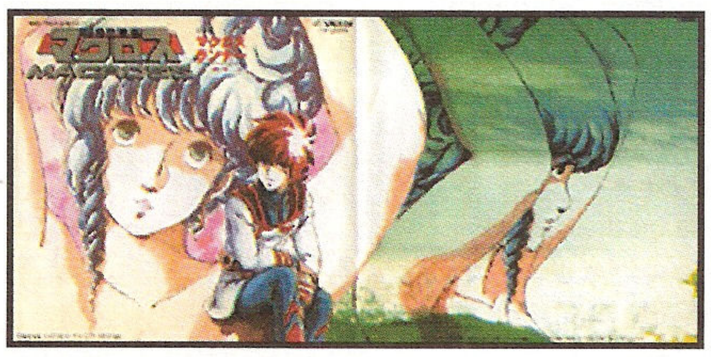
LA MUSICA DE MACROSS

EL PUNTAL DE LA HISTORIA

Seguro que no sorprende a nadie que diga que la música es, junto a los diseños mecánicos, una de las características definitorias de *Macross*. Desde que el personaje de Lyn Minmey cautivara a todos los fans de la serie con su mezcla de candidez, sensualidad y buena música, en cada nueva entrega de la saga galáctica por excelencia la música juega un papel muy importante. Hablar de todas las bandas sonoras de *Macross* puede parecer sencillo, pero os aseguramos que nos ha costado bastante dar con todos los singles, CD-drama y recopilatorios. Eso sí, hemos obviado los cassetes y los discos de vinilo que aparecieron en su momento, más que nada porque localizarlos es una misión imposible. Y como suele pasar en estos casos, este artículo es más una enumeración de toda la música de *Macross* que podéis encontrar en el mercado, más que una crítica exhaustiva: algunos de los CD ya son piezas de coleccionista, y poco podemos hacer, salvo indicaros el código y el título... Muchas veces ni tenemos la portada. Por cierto, los CD singles son la mejor opción si lo que os gusta es sólo un tema: en un formato diminuto, suelen incluir dos tracks vocales, los más populares. Se ha hecho lo que se ha podido, pero no podemos quitarnos la molesta sensación de que algunos se nos ha escapado...

MACROSS

The Super Dimension Fortress Macross "Macross" "Runner"
Código: KV-3026
700 yenes.



The Super Dimension Fortress Macross Vol. II Music Edition 2
Código: VICL-23102
2300 yenes.

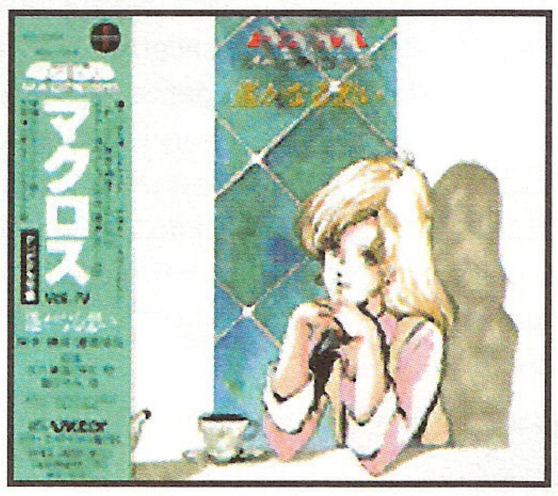
Digital Trip SDF Macross Synthesizer Fantasy
Compañía: Nippon Columbia
1800 yenes.

Jam Trip The Super Dimension Fortress Macross
Código: COCC-11068
1800 yenes.
Interpretada por Akira Ishikawa y Count Buffaloes

The Super Dimension Fortress Macross Vol. III Miss D.J.
Código de la primera edición: VDR-1117
Código de la segunda edición: VICL-23103
3008 y 2233 yenes, respectivamente.

Este CD puede considerarse un CD-Drama, esto es, contiene fragmentos de conversaciones inéditos o no entre los personajes de la serie que suelen usarse para clarificar ciertos puntos oscuros de la acción, o para montarse escenas ficticias. Además, contiene algunos tracks ambientales de la película *Macross: Do you remember love?*

The Super Dimension Fortress Macross Vol. IV
Distantly Fading Memories
Código de la primera edición: VDR-1118
Código de la segunda edición: VICL-23104
3008 y 2300 yenes, respectivamente.



Otro CD-Drama, en esta ocasión más centrado en Misa, donde habla de su triste pasado, su relación con Hikaru y sus celos de Minmey. Además, la versión en compact disc incluye algunos cortes de música de fondo de la serie.

The Super Dimension Fortress Macross Vol. V
Rhapsody in Love Macross Love

Código: VICL-40119--40120
3800 yenes.
La primera parte de este compacto es una recopilación de temas instrumentales de la serie, en plan sinfónico, de muchos temas bien conocidos de la serie, todo surgido de la genial pluma de Haneda. El segundo, *Macross Love,* es un drama donde nos cuentan la historia original de *Macross* interpretada por los dobladores originales.

The Super Dimension Fortress Macross. Falling Snow in the Milky Way
Código: VDR-1115
3008 yenes
Una de las mejores opciones la hora de hacerse con un CD, ya que éste recoge canciones vocales –lo que se llama *image vocal songs*, canciones dedicadas a cada uno de los protagonistas y normalmente interpretadas por sus dobladores-, en esta ocasión ambientadas en la navidad y que también incluye algunos tracks instrumentales. Es un producto muy común, que además, como bonus, incluye una historia, *White Christmas*, que debería haber sido un capítulo de televisión que al final fue cancelado.

The Super Dimension Fortress Macross Inside Story
Macross Classic

Código: VICL-801
3000 yenes.
Un CD- Drama especial totalmente inédito ambientado en el año 2010 después de la guerra espacial, en el que participaban Misa, Hikaru y una tal Flower girl...

The Super Dimension Fortress Macross Song Collection
Código: VDR-1013
3008 yenes.
Un recopilatorio con tracks vocales de la primera serie de *Macross* así como las canciones vocales de la película.

The Super Dimension Fortress Macross
BGM Collection
Código: VDR-1116
3008 yenes
El CD ideal si lo que buscáis es la banda sonora de la primera serie y la música instrumental de *Do you remember love?*, un recopilatorio ideal a causa de sus 43 temas.

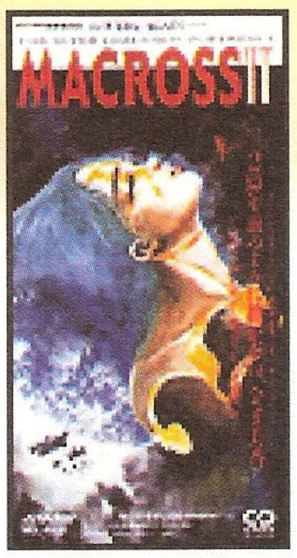
The Super Dimension Fortress Macross Mari Iijima Song Memory MINMAY sings for you
Código: VDR-1280
3008 yenes.
Temas interpretados por Mari Iijima, la dobladora de Minmey, en un CD destinado a los fans de la idol single china.

The Super Dimension Fortress Macross Song Collection Forever
Código: VDR-28015
Código segunda edición: VDR-25142
Código tercera edición: VDRY-25005
Código cuarta edición: VICL-5043
2500 yenes
Un estupendo popurrí donde encontramos música de fondo de *Macross*, de la película, y algunos temas que sólo se encuentran en otros de los compactos especiales.

Macross the Complete
Código: VICL-4031--4033
7500 yenes
El recopilatorio por excelencia. Contiene la música de fondo de la primera serie, la música de *Do you remember love?*, temas en versión karaoke, nuevas versiones de temas vocales, temas instrumentales inéditos, en fin, de todo un poco en tres compactos.

Macross Song Collection Definitive Edition
Código: VICL-5210
Código de la segunda edición: VICL-5303
2400 yenes
Temas vocales de la serie de *Macross*, la película *Do you remember love?* y *Macross II* y es totalmente diferente del *Macross Song Collection*.

MACROSS II: LOVERS AGAIN



The Silence From 200 Million Years Ago
Código: VIDL-10221
1000 yenes.
Un Cd- single que contiene el opening, el ending, y las versiones en karaoke de esos dos temas.

The Super Dimension Fortress Macross II Original Soundtrack
Código: VICL-315
3000 yenes.

The Super Dimension Fortress Macross II Insert Song
Love you once again
Código: VIDL-10298
1000 yenes.
Otro Cd-single que incluye los temas *Love you once again* y *Promise*, en versión vocal y karaoke.

The Super Dimension Fortress Macross II Original Soundtrack Vol. 2
Código: VICL-365
3000 yenes.

MACROSS 7

Macross 7 Opening Theme Seventh Moon
Código: VIDL-10558
1000 yenes.
Un CD-single con dos temas, *Seventh Moon* y *My Soul For You*, además de una entrevista especial a Basara.

Macross 7 Ending Theme My Friends
Código: VIDL-10559
1000 yenes.
Otro CD- single con los temas *My friend* y *Sweet fantasy.*

Macross 7
Music Selection From Galaxy Network Chart
Código: VICL-572
3,000 yenes.
Un recopilatorio de temas vocales, que durante sus diez cortes mezclan los temas más populares del grupo con algunos no tan conocidos.

Macross 7
Docking Festival Singing Saves the Galaxy
Código: VICL-575
3000 yenes
Un CD-Drama curioso, emitido primero en el programa de radio de *Macross 7* y más tarde editado en compacto.

Macross 7
Mylene Jenius Sings Lynn Minmay
Código: VICL-576
3000 yenes
Con portada de Haruhiko Mikimoto y una nueva canción interpretada por la dobladora de Minmey, es un CD curioso, sobre todo para los mitómanos fans de la serie.

Macross 7 Let's Fire!!
Código: VICL-573
3000 yenes.

. . . Dakedo Baby!!
Código: VIDL-10681
1000 yenes.

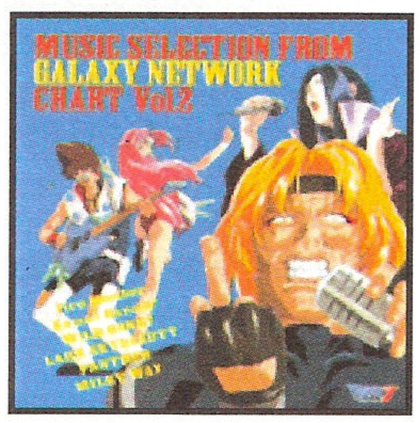
Macross 7 LIVE Fire!!
Código: VICL-2138
2000 yenes

Macross 7 Movie Edition Theme Heart & Soul
Código: VIDL-10642
1000 yenes
Otro CD single que incluye el tema realizado para la versión cinematográfica.

Macross 7 Second Fire!!
Código: VICL-574
3000 yenes
Este CD incluye temas ye recopilados en los cd single *Dakedo Baby!!* y algunos temas nuevos.

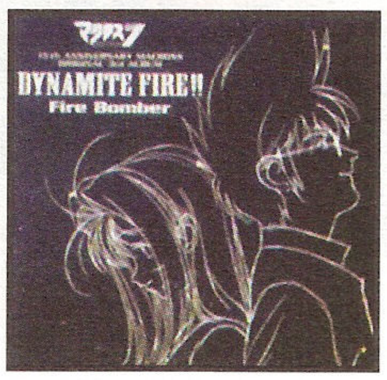
Macross 7 KaraOK Fire!!
Código: Victor Entertainment
3000 yenes
Este CD incluye muchos de los temas emblemáticos de la serie, eso sí, en versión karaoke.

Macross 7
Music Selection From Galaxy Network Chart II
Código: VICL-732
3000 yenes.
Un bonito recopilatorio de los temas vocales del grupo FIRE Bomber liderado por Basara.



Macross 7
Acoustic Fire!!
Código: VICL-803
3000 yenes
Otro CD de los archiconocidos Fire Bomber.

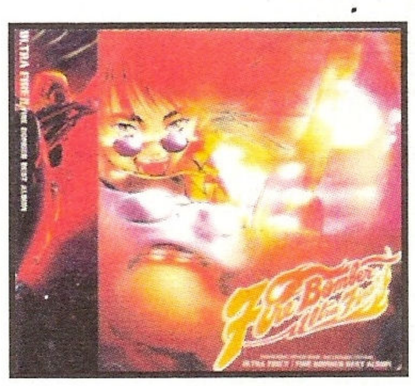
Dynamite Explosion
Código: VICL-30097
1020 yenes.
Este CD single recoge el tema de apertura de la OVA *Macross Dynamite 7*y el track *Parade*.



Dynamite Fire!!
Código: VICL-60115
3045 yenes.
Ésta es la banda sonora de

Macross Dynamite 7, una música variadita que no está del todo mal.

Macross Festival '95 TickeMaga CD
Código: TIK-0004
1800 yenes
Un cd- single conmemorativo que incluye temas especiales del grupo Fire Bomber, conversaciones entre los protagonistas, un libreto especial con una entrevista a Shoji Kawamori y un bonito pin´up especial de Mylene y Basara.



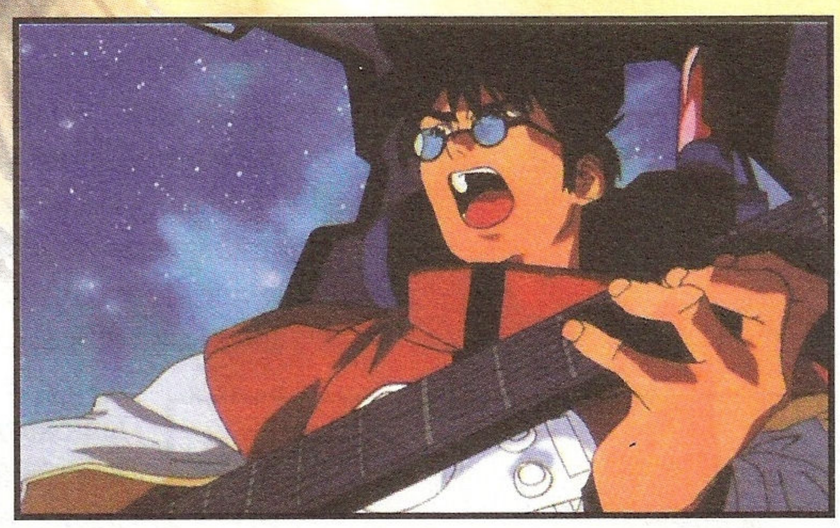
Ultra Fire!!
Código de la edición de lujo: VIZL-39
Código de la edición normal: VICL-60364
3255 y 3045 yenes, respectivamente.
Un recopilatorio con lo mejor de esta saga de Macross. Existe una primera edición especial que incluye un solo de guitarra, un libreto exclusivo de 40 páginas, postales y un póster especial y la posibilidad de conseguir un directo .

MACROSS PLUS

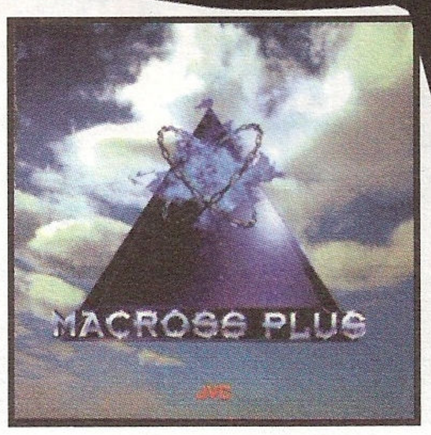
Macross Plus Original Sound Track
Código: VICL-570
3000 yenes.
Contiene los primeros cortes de la música instrumental, compuesta por Yoko Kanno, e interpretadas por la Filarmónica de Israel. Hay tres temas vocales interpretados por Sharon Apple y uno por Myung, el dulcísimo *Voices*.

Macross Plus The Cream P*U*F
Código: VICL-15037
1500 yenes.
Cuatro temas vocales de la popular idol singel virtual, Sharon Apple, las canciones del concierto en Eden y en el concierto conmemorativo.

Macross Plus Original Soundtrack II
Código: VICL-571
3000 yenes
Otra imprescindible banda sonora con temas instrumentales, tres vocales de Sharon y la versión acústica de Voices.



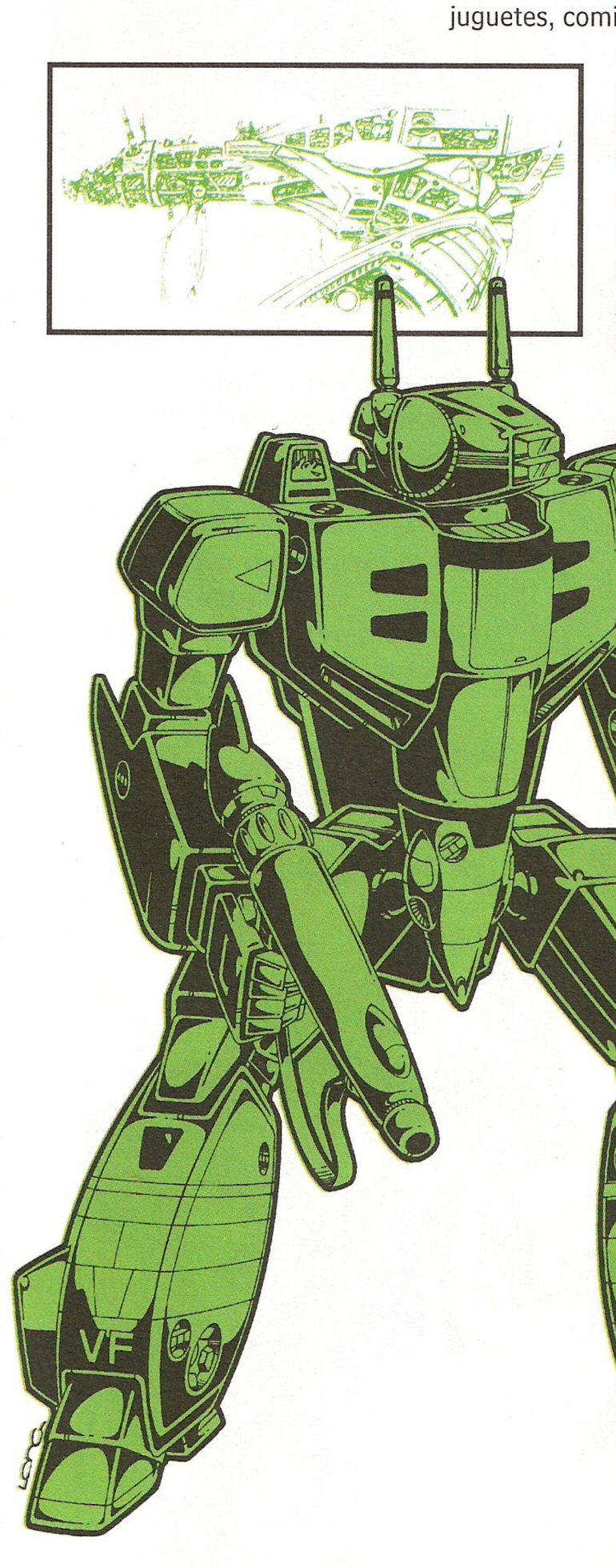
Macross Plus Original Soundtrack Plus
~ for fans only
Código: VICL-23112
2300 yenes.
Como el nombre indica, es música elegida por Yoko Kanno y algunos previos y ediciones anteriores de los temas originales de la OVA. Está muy bien, pero si queréis los tracks más normales, mejor compraos los otros compactos.

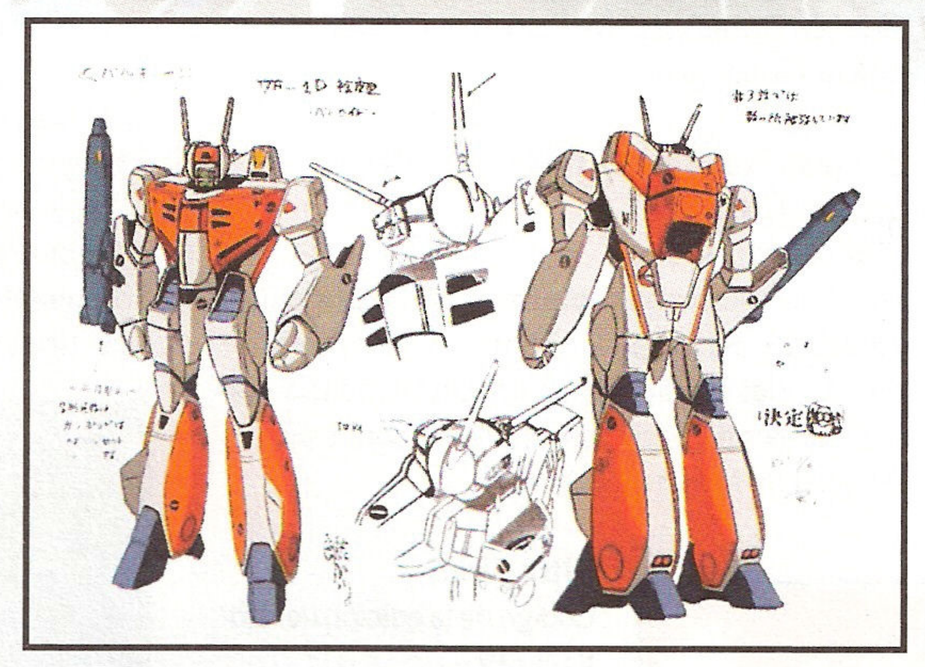


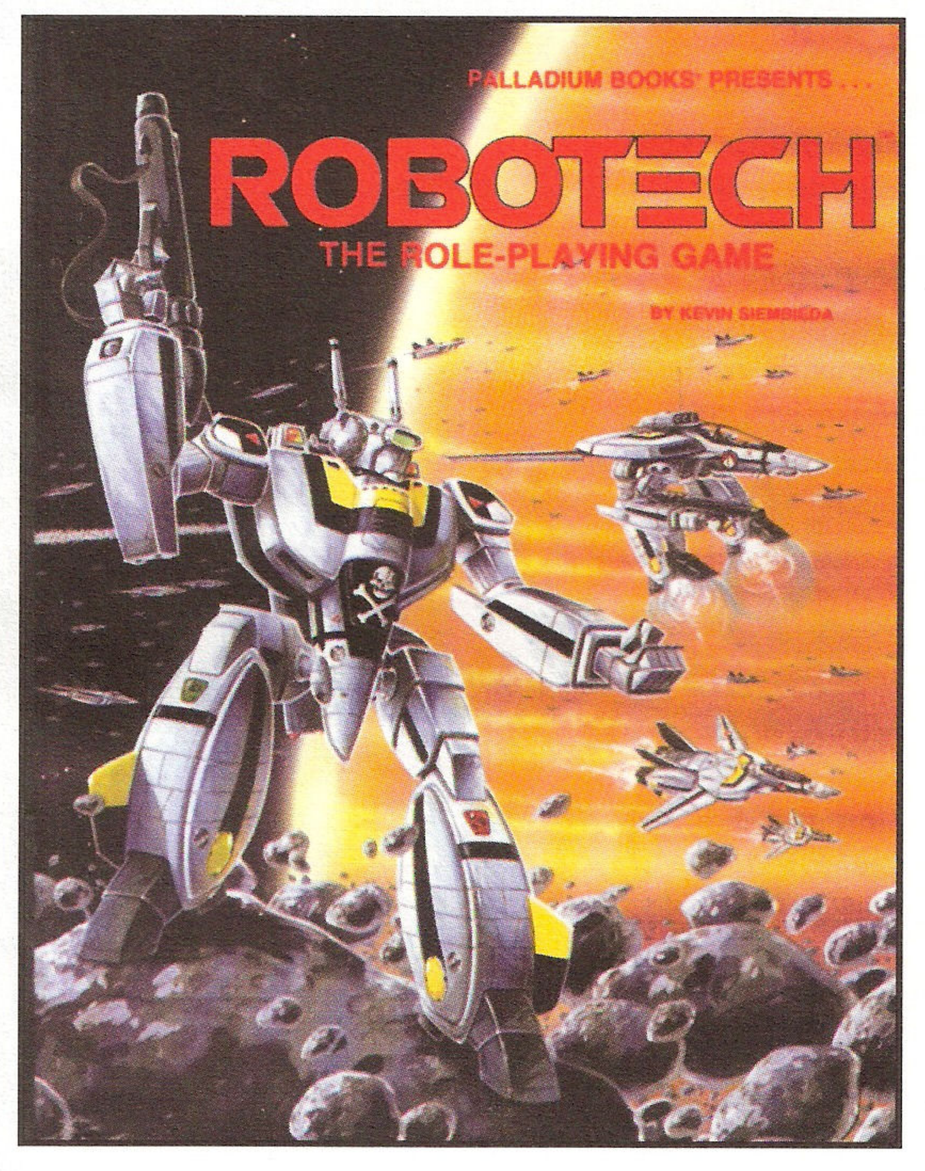
EL JUEGO DE ROL

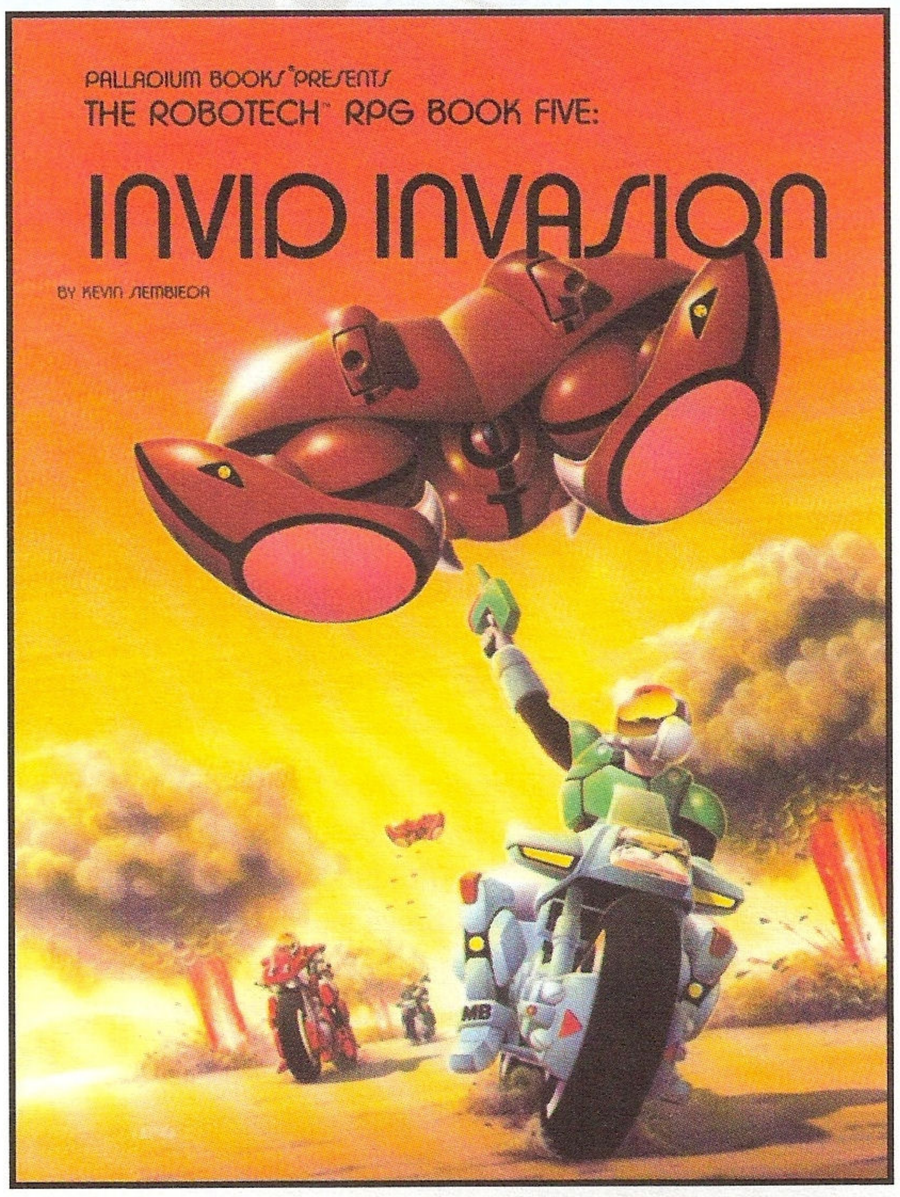
UNA AVENTURA DIFERENTE

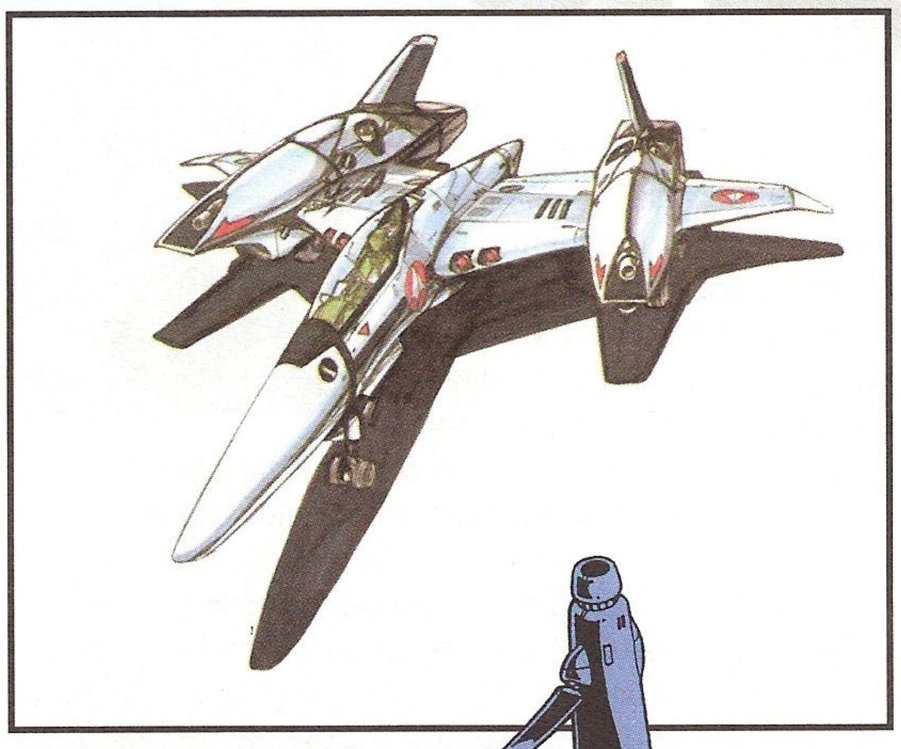
La llegada de *Robotech* a los Estados Unidos rompió con cualquiera de las expectativas de Carl Macek y la gente de Harmony Gold. El acierto de condensar tres series similares en una sola para su sindicación televisiva la convirtieron de la noche a la mañana en el objeto de deseo de miles de fans dispuestos a consumir cualquier producto relacionado con la serie. Además de los juguetes, comics y discos, por primera vez se comercializó un juego de rol oficial basado en una serie de animación. El responsable del proyecto fue Kevin Siembida, a la cabeza de la editorial norteamericana Palladium Books. Fundada a principios de los años 80 por el propio Siembida, la Palladium había popularizado un juego de ambientación medieval fantástica llamado simplemente Palladium RPG, al que se le había unido un juego de superheroes titulado Heroes Unlimited. Con un sistema de juego común a todos sus lanzamientos (lo que facilitaba la introducción de jugadores) y una maquetación idéntica en todos sus productos bastante pobre, la Palladium se hizo con los derechos de Robotech y empezó a desarrollar material basado en las tres series que formaban la saga. Así pues, el manual inicial contenía la información correspondiente al universo de Macross, junto con la creación de personajes y las reglas de juego. Posteriormente se publicarían las correspondientes a *Southern Cross e Invid Invasión* (*Mospeada*), que además de los detalles de ambientación de cada temporada volvían a incluir las reglas de juego y de creación de personajes, para no obligar a comprar todo el juego a jugadores interesados en una etapa del mismo. A esta primera edición de productos pertenece el mejor material de Siembida y compañía, quienes respetando cuidadosamente la ambientación de la serie desarrollaron toda una línea de manuales que incluía a la RDF y a los Zentraedi, además de una buena cantidad de módulos. A pesar que la mayoría de las ilustraciones fueron realizadas por autores americanos (incluyendo al mismo Siembida), algunos de estos manuales incluían ilustraciones correspondientes a los diseños origina-





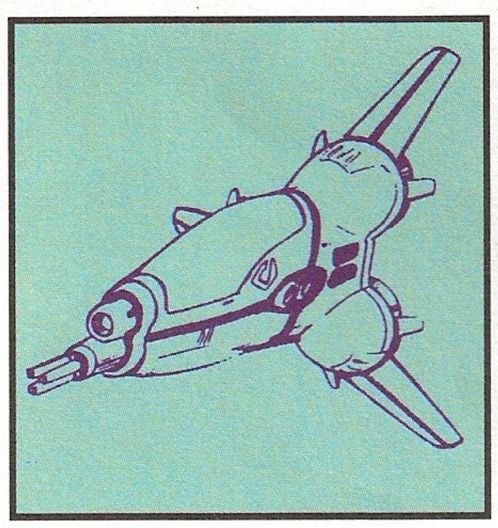


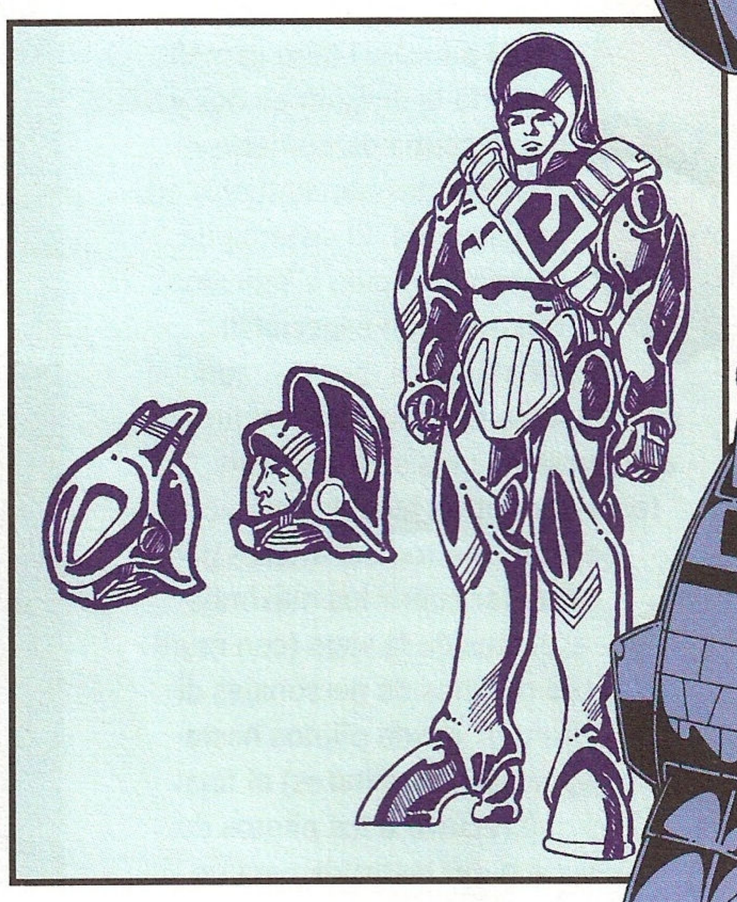


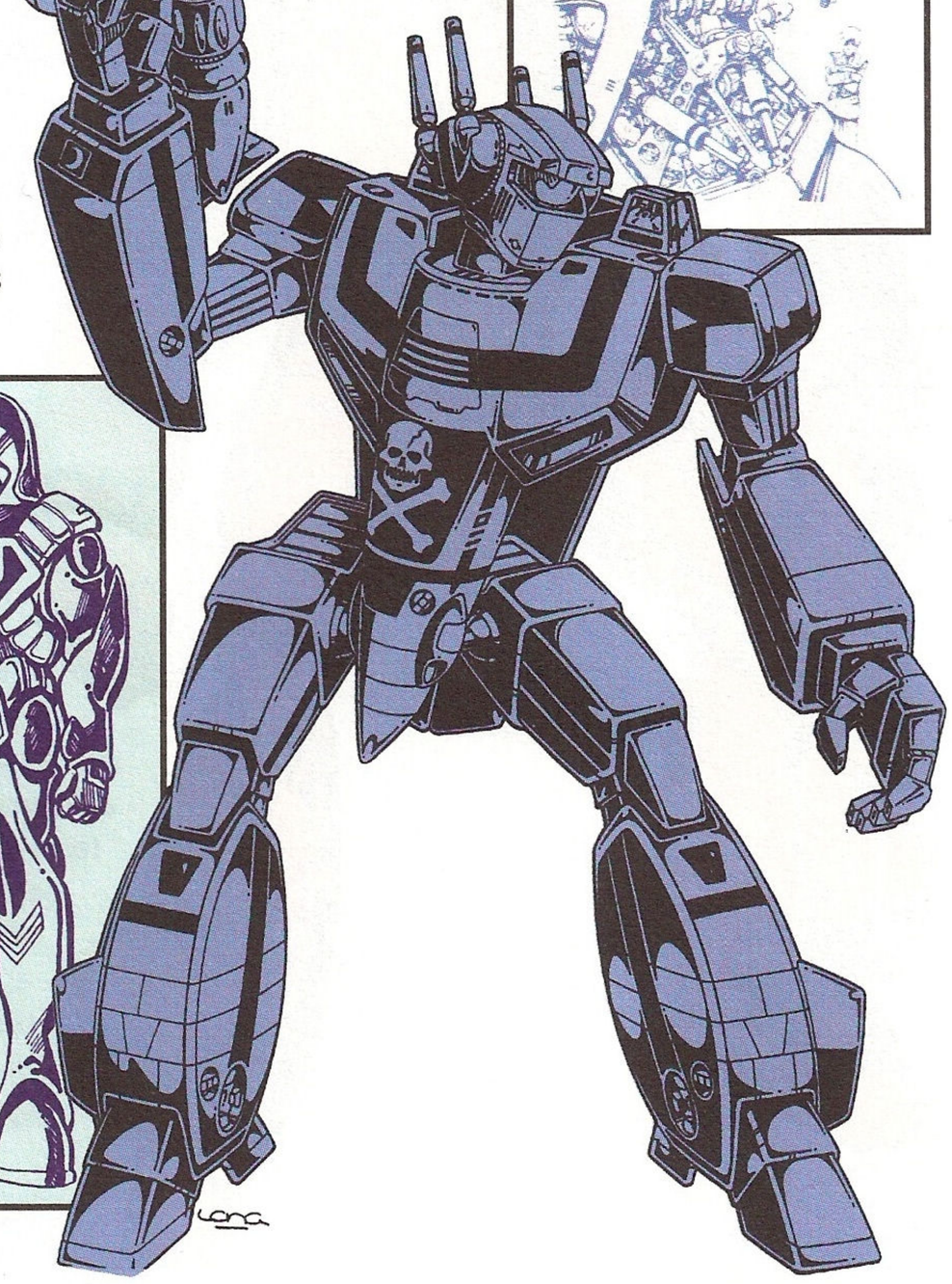


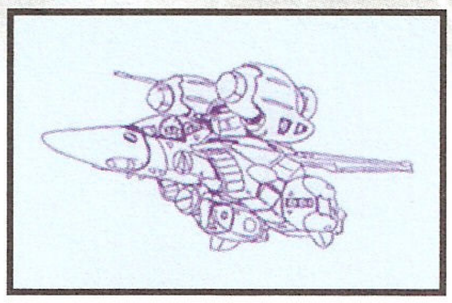
les de personajes y de mechas.

Con los beneficios asegurados por la popularidad de la serie y la continuidad en la línea de lanzamientos del juego la compañía inició una segunda etapa con el lanzamiento de *Robotech II: The Sentinels RPG*, que incluía de nuevo las reglas originales más la ambientación para la nueva serie realizada esta vez por los americanos como continuación del "Robotech original". El fiasco de la misma, que quedó solo en el piloto original, hizo que esta línea editorial no prosperara, limitándose a sacar algún que otro manual perdido, incluyendo el Manual de Referencia de la RDF que básicamente bebía de los diseños originales de la This Is Animation especial Macross publicada años antes por los japoneses. Esta última etapa se cerraría con *Macross II RPG*, las reglas correspondientes a la saga de OVA homónima, esta vez decorada con unas ilustraciones infectas a cargo de americanos. A todo esto hay que añadir que la compañía FASA había comprado los derechos de los mechas de Robotech

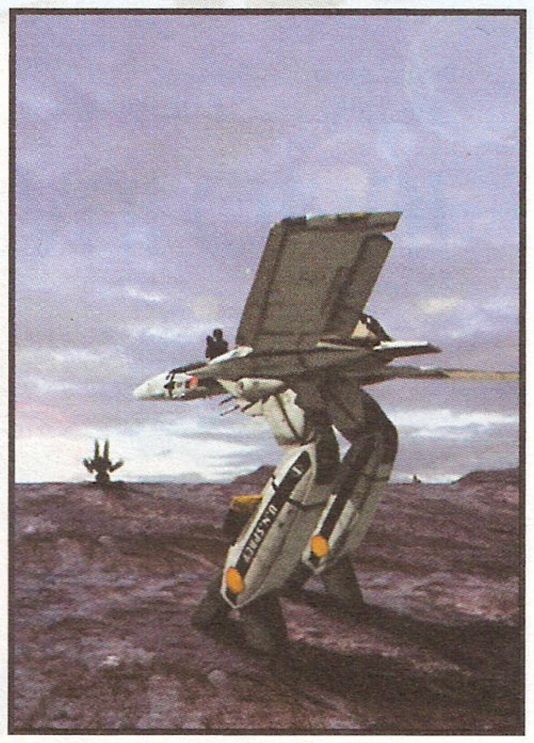


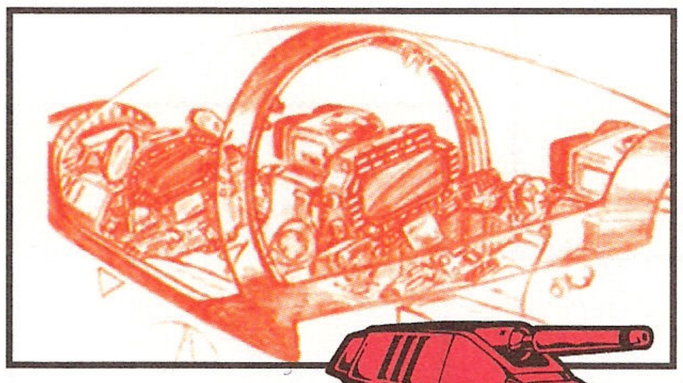


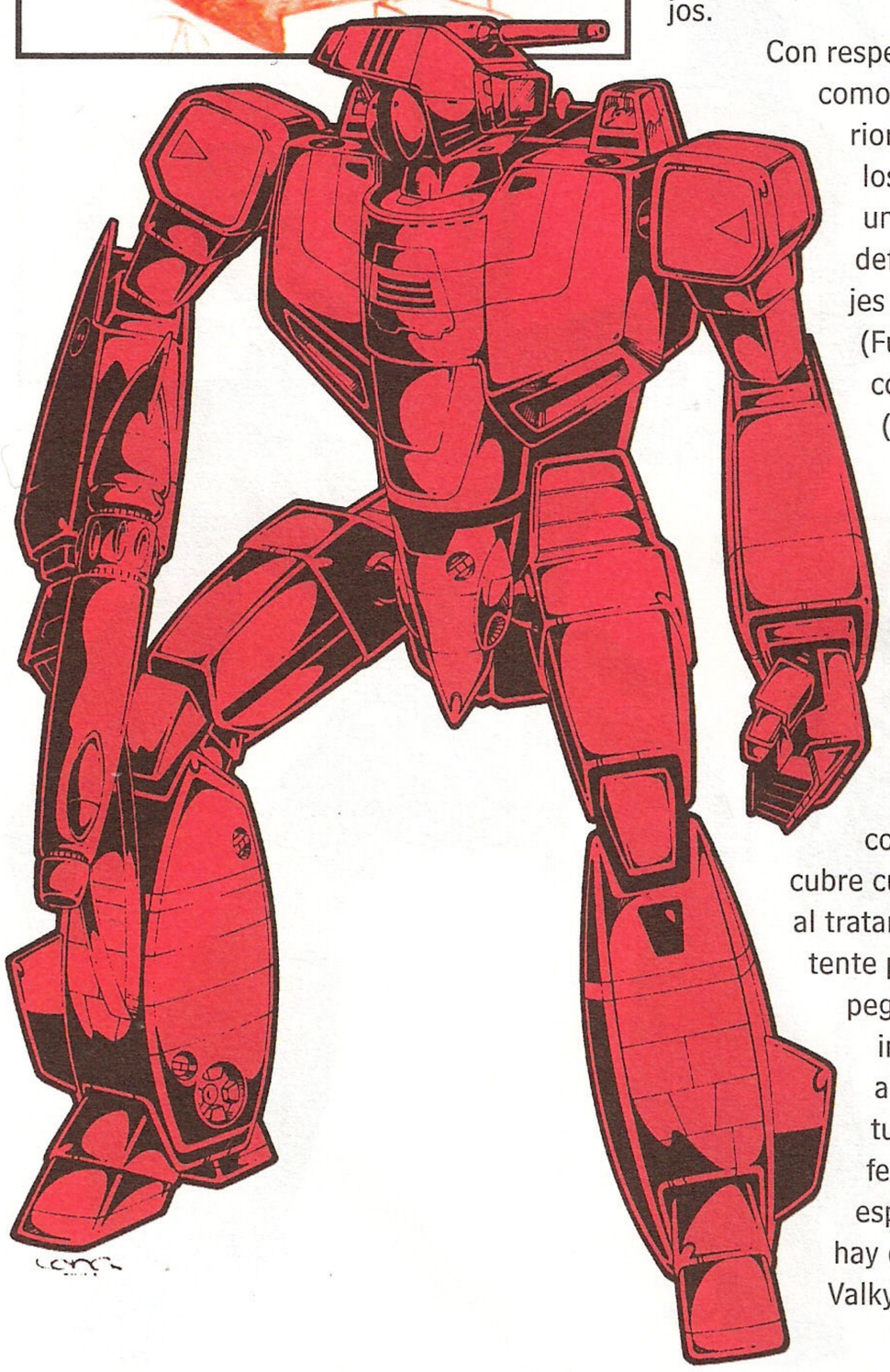




para utilizarlos en un wargame que estaban a punto de editar, juego con nombre sospechosamente similar que con el paso de los años se convirtió en uno de los más populares de todos los tiempos. Como no, nos estamos refiriendo a Battletech. Así pues los destroids y valkyries de fueron rebautizados y colocados en un nuevo universo de juego. Como dato curioso cabe destacar que por desavenencias entre compañías con el paso de los años no se renovó el contrato que permitía a FASA usar las imágenes de los mechas de Robotech, con lo que en ediciones posteriores más modernas podemos encontrar las fichas de dichos mechas, pero no sus dibujos.

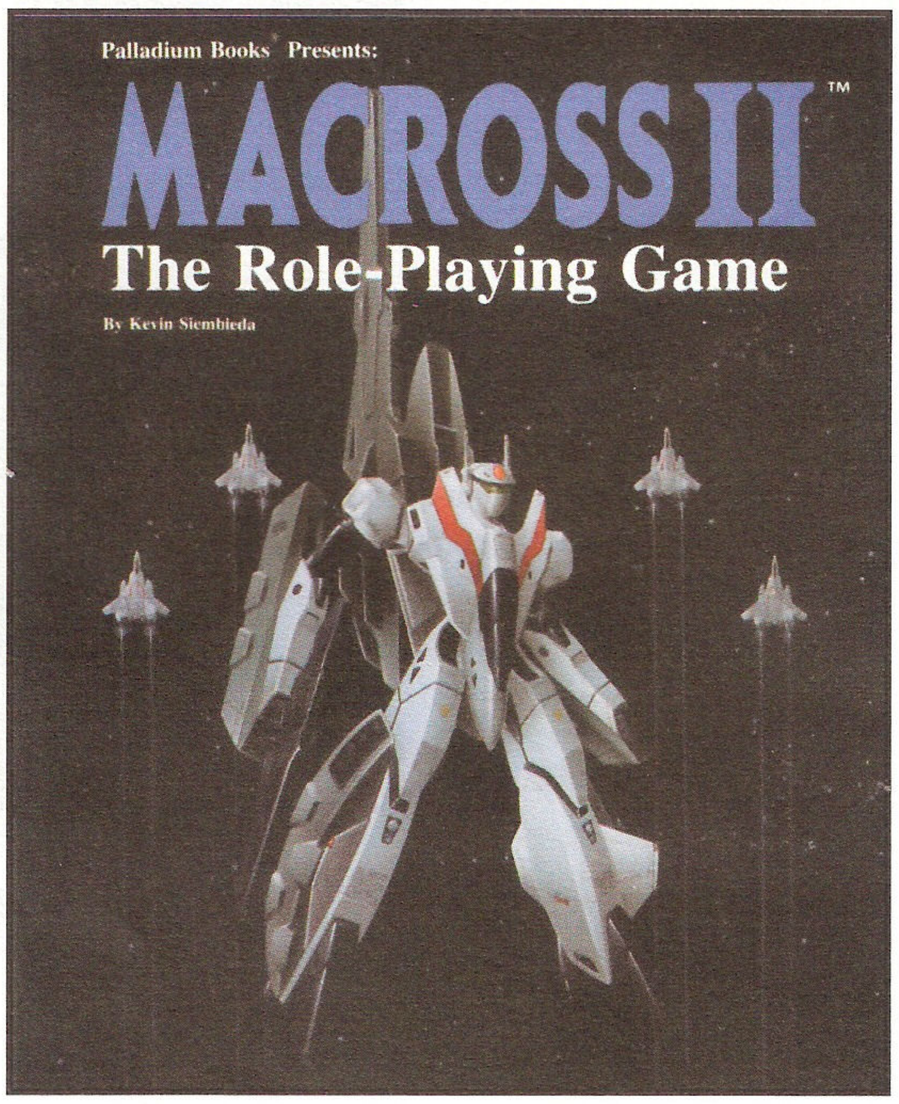






Con respecto al sistema de juego, como ya hemos comentado anteriormente, es el común de todos los juegos de la Palladium. Por un lado las características para definir las bases de los personajes son las de toda la vida (Fuerza, Destreza, etc...), pero con nombres rimbombantes (Physical Prowess, Mental Endurance, ...), cuenta con el típico sistema de puntos de vida a lo D&D pero complicando la división en dos y un sistema de numerosas habilidades porcentuales en su mayoría. El sistema de juego es rápido y sencillo, orientado en especial al combate entre mechas, aunque cubre cualquier necesidad del juego al tratarse de un sistema ya existente para otros juegos. La única pega es que todo el interés por intentar cubrir los máximos aspectos de la saga (con multitud de tipos de personajes diferentes, desde pilotos hasta especialistas militares) al final hay que recurrir a los pilotos de Valkyrie o de Destroids para no aburrirse en una partida. A pesar de todo Robotech RPG no es un mal juego, aunque alguien no interesado en la serie es probable que se aburra.

Robotech sirvió para dar nombre a la Palladium Books que, años después, se haría con los derechos para realizar el *Teenage Mutant Ninja Turtles RPG*, juego basado en las *Tortugas Ninja* editado durante su breve lapso de popularidad y garantizar un fondo de ingresos para pagar el que actualmente es el motor de la compañía: RIFTS RPG. Pero eso es otra historia...



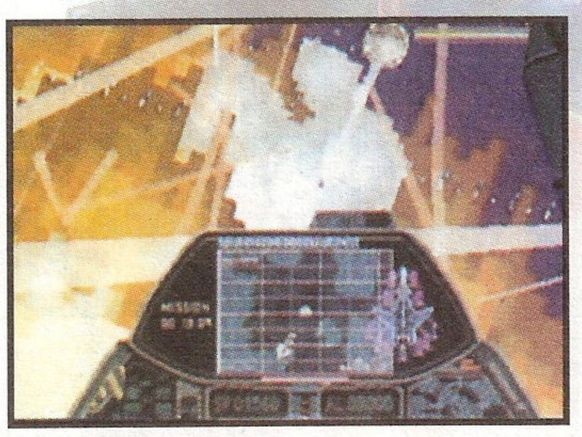
UN POQUITO DE TODO

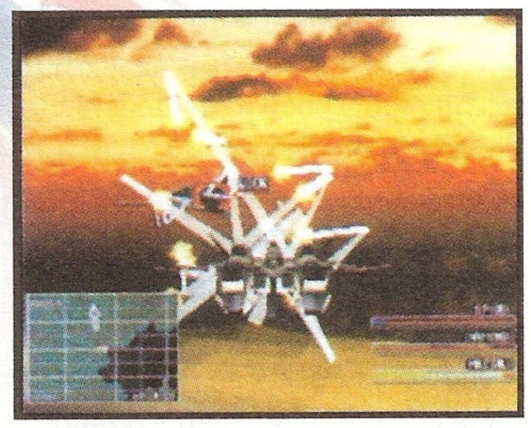
MACROSS DIGITAL VISION VF-X

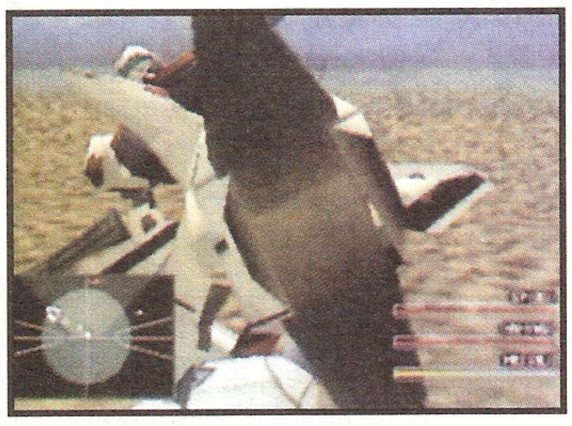
El videojuego de Macross por excelencia. La historia nos sitúa en el año 2047, unos dos años después de que se descubra la aplicación militar de la música en la guerra contra los enemigos. El popular grupo Milky Dolls acude a un planeta colonizado para dar un concierto pero son capturados por una flota de zentraedis. Tu misión es luchar contra toda la flota y sus efectivos para rescatar a los cantantes.

Al principio encontramos una estupenda secuencia de animación con al inestimable colaboración de Shoji Kawamori y animada con el *Fly Away* de Fire Bomber. El juego está estructurado en nueve misiones, se empieza entrenando con una VF-1 Valkyrie contra un VF-4 Lightning III: si sobrevives, puedes ponerte a los mandos una nave para enfrentarte a los secuestradores de idols singles. A medida que vas avanzando ponen a tu disposición otros mechas, para darle más vidilla al juego.

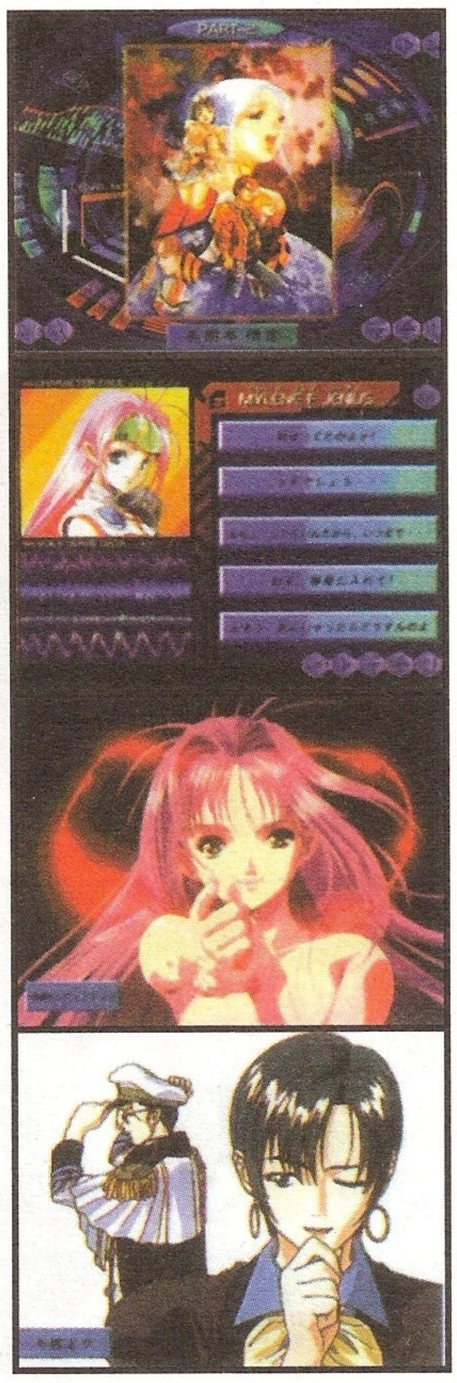
En general es una delicia para todos los fans de Macross, y no está mal para los que no tengáis un altar dedicado a Lyn Minmey. Los gráficos están bien, no es muy caótico y en general es una buena compra.





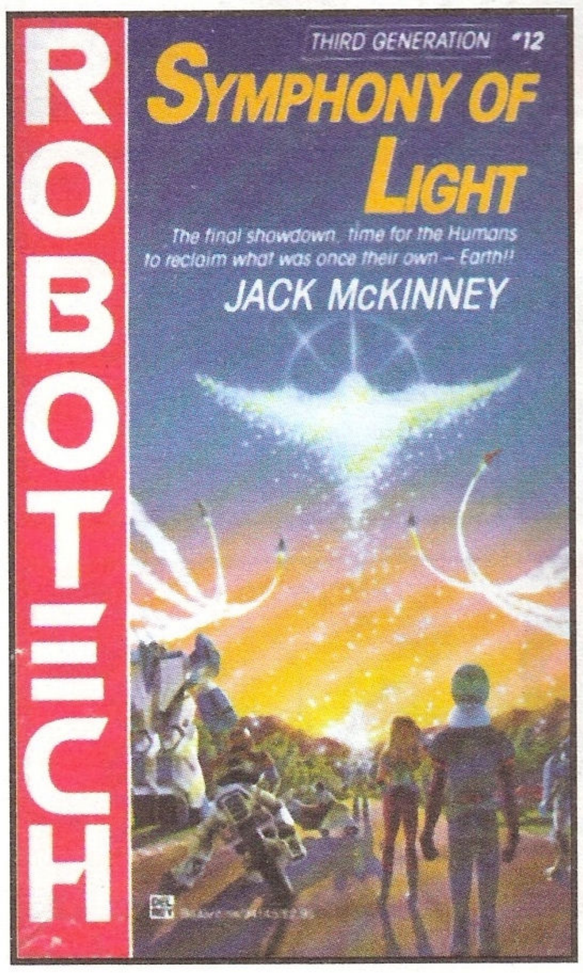


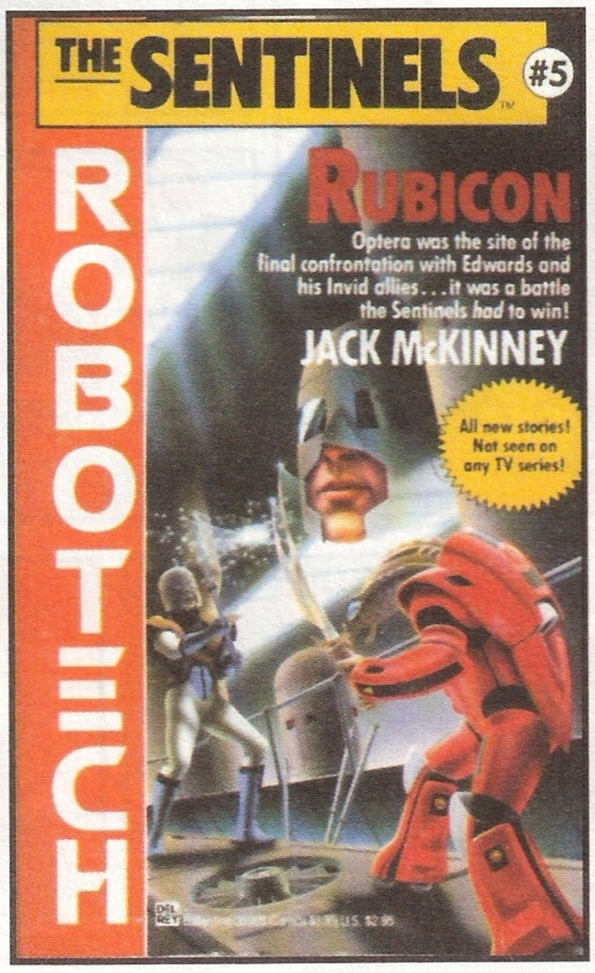
Algunas capturas de pantallas del videojuego, y como veis, tiene muy, muy buena pinta. Al lado, las portadas de las novelas.

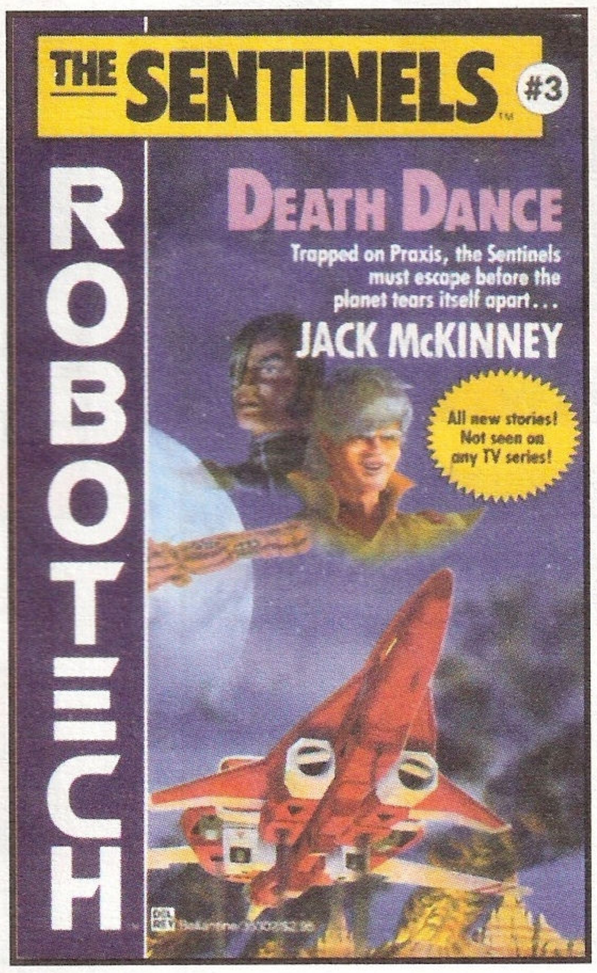


LAS NOVELAS

No es un fenómeno que suela suceder en las series de anime, sino que parece ser exclusivo de la ciencia ficción. Cuando una serie tiene éxito suelen aparecer nuevas versiones o subproductos para explotar la popularidad. En el caso de *Robotech*, además del merchandising obvio, también aparecieron –en Estados Nuidos-, una serie de novelas basadas en el anime. Editadas por The McKinney Books, tenemos un







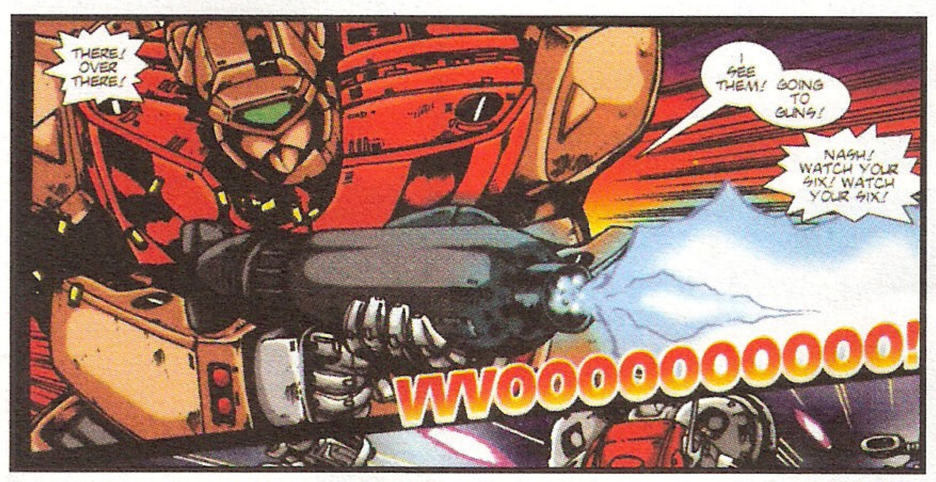
Una de las portadas de uno de los mangas, así como algunas ilustraciones. Y un pequeño manga...

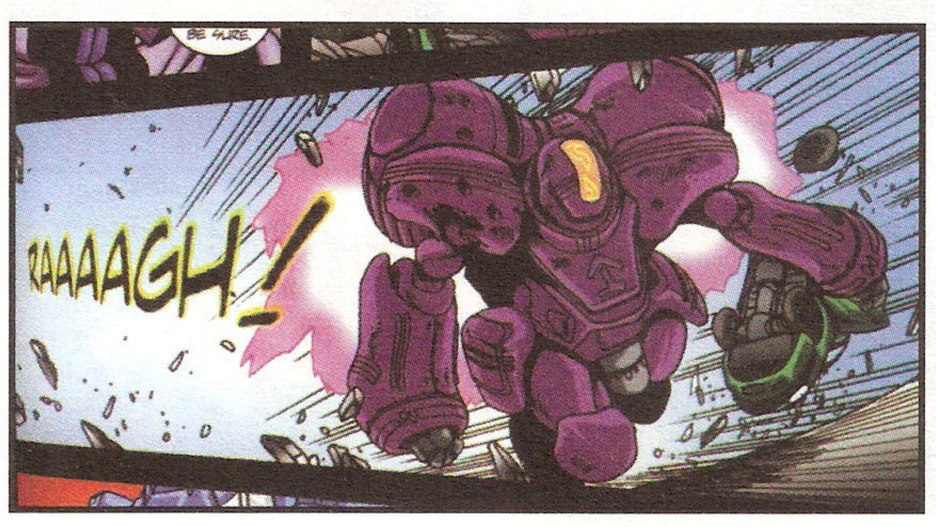
poco de todo... En *Génesis*, un genio alien envía el SDF-1 para que los humanos puedan defenderse en el caso que la gran guerra que se desarrolla en el espacio los alcance. *Battle Cry* está protagonizada por Gloval, que divide su tiempo en maravillarse al estar al mando del SDF-1 y en resistir los ataques Zentraedi. *Homecoming* nos cuenta la nueva amenaza a la que debe enfrentarse el SDF-1, la entrada de Zentraedis micronizados como espías. *Battlehymn* es la agridulce vuelta del SDF-1 a la Tierra y el rechazo de sus autoridades, y la decisión de Gloval de hacer algo al respecto. En *Force of Arms* los Zentraedi decide que puesto que no pueden capturar el SDF-1, lo mejor será destruirlo... Con *Doomsday* se acaba una fase, los humanos deciden reconstruir su destrozado planeta con la ayuda de los Zentraedi... Como su propio

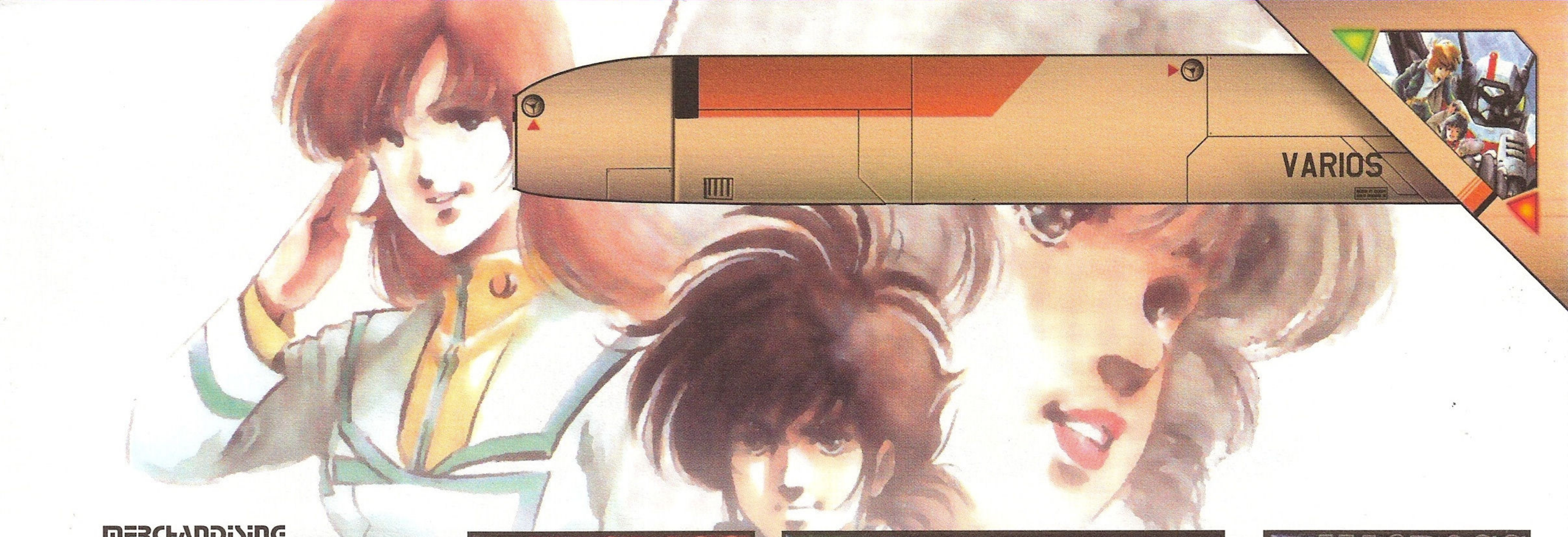
nombre indica, *The Zentraedi Rebellion* es la vuelta al conflicto, porque las relaciones entre Zentraedis y humanos no son muy fluidas...

The Devil's Hand está ambientada en otro periodo, el año 2020, con el SDF-1 y 2 destruidos. Por ello se ha construido el SDF-3 dirigido por Rick y Lisa Hunter, listo para enfrentarse a más aliens. En *Dark Powers* nos situamos en un extremo de la galaxia, donde una fuerza expedicionario se topa con una lucha por el poder. *Death Dance* es una segunda parte de la anterior, con negociaciones de paz incluidas...

Como veis, las novelas siguen las mismas pautas que al serie de televisión, también pueden dividirse en tres sagas y bien, para los fans más fans de la serie son todo un hallazgo porque tiene su gracia saber qué más pasó, nuevos escenarios y nuevos personajes junto a los antiguos... Conseguirlas no es excesivamente difícil, seguro que en tiendas virtuales como amazon.com podéis haceros con ellas.







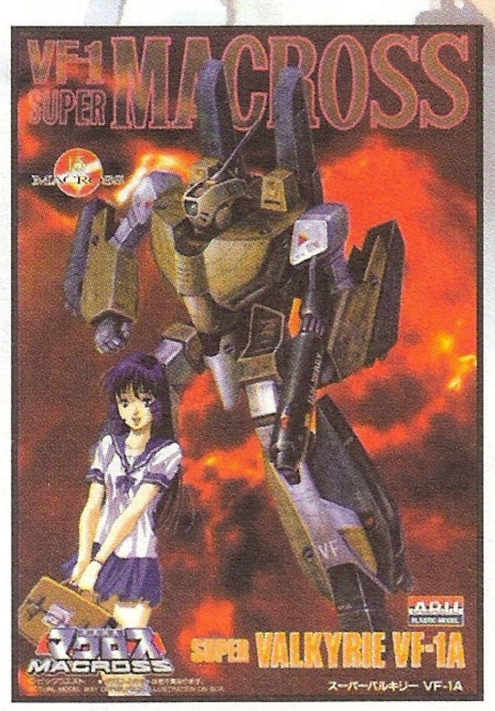
MERCHANDISING

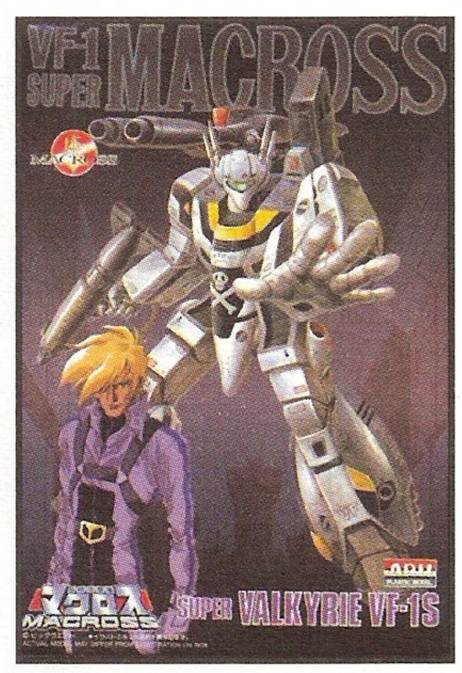
Encontrar cosas relacionadas con *Robotech, Macross, Mospeada* o *Southern Cross* a estas alturas es muy difícil. Con mucho, la más popular fue *Macross*, y por lo tanto hacerse con algún juguete o maqueta de los mecha no es difícil, suelen estar a la venta y dado que la serie fue y sigue siendo muy popular en Japón, se reeditan constantemente las maquetas y ciertos objetos de merchandising y no es imposible saciar el afán coleccionista. Si lo que os gusta son las maquetas, no desesperéis, hay algunas de Valkyrias muy logradas, no muy caras y con mucha variedad, desde la nave de Rick hasta la de Max o Fokker. Respecto a las maquetas de personajes, la estrella es Minmey, un personaje muy querido en Japón, y muchas tiendas ofrecen maquetas de resina de la joven idol single.

Respecto al otro merchandisng, pueden encontrase, si se busca bien, libros de ilustraciones de Mikimoto con bocetos e ilustraciones de Haruhiko *Macross*, algunos libros de coleccionista y naturalmente, la música, que muchas veces puede encontrase no sólo la versión japonesa, sino la de la casa Sonmay, mucho más barata y de similar calidad.

Y ya que hablamos de las novelas, también podemos encontrar manga basado en *Robotech*, tanto en inglés como en español, que adapta, o lo intenta, todas las sagas de la series.

Sinceramente, la historia no está del todo mal, pero se nota una cierta falta de calidad en estos trabajos, un poquito de definición le harían mucho bien. Quizá somos muy críticos, pero comparados con la calidad de la serie, la verdad...





Una pequeña muestra de las maquetas y juguetes que existen en el mercado basadas en *Macross*.

MULTIMEDIA

Beginner's Guide to Robotech: The Macross Saga
http://members.xoom.com/ BlueClaw82/Rguide.html

Como el nombre indica, se trata de una página bastante completa dedicada a *Robotech*, con un poco de todo, *Macross*, *Mospeada* y *Southern Cross*. Perfecta para iniciarse en el mundillo.

The Robotech Page
http://www.robotech.simplenet.com/

Otra página dedicada a la historia de Rick, Lisa, Dana, Scott... No está mal, pero en inglés.

Macross mecha desings
http://www.steelfalcon.com/ macrossmecha.html

Si lo que os apasiona es el diseño de mecanismos de la serie, es vuestra página.

Lonely Soldier Boy's Robotech Pictures

Las películas de Robotech, una de las cosas que más demandan los fans.

http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/1323/pictures.html

¿Os gustan las imágenes? Si lo que buscáis son ilustraciones varias de Robotech, sobre todo de *Macross*, es vuestra página, no lo dudéis.

Macross Oficial Homepage

http://www.macross.co.jp/

Versiones en inglés y en japonés, con un poco de información y bien.. al ser la oficial, no está de más echar un vistazo.

The Vermilion Quadrant

http://www.geocities.com/Tokyo/5711/

Otra buena y bonita página dedicada a *Robotech*, con información comprensible y bien colocadita.

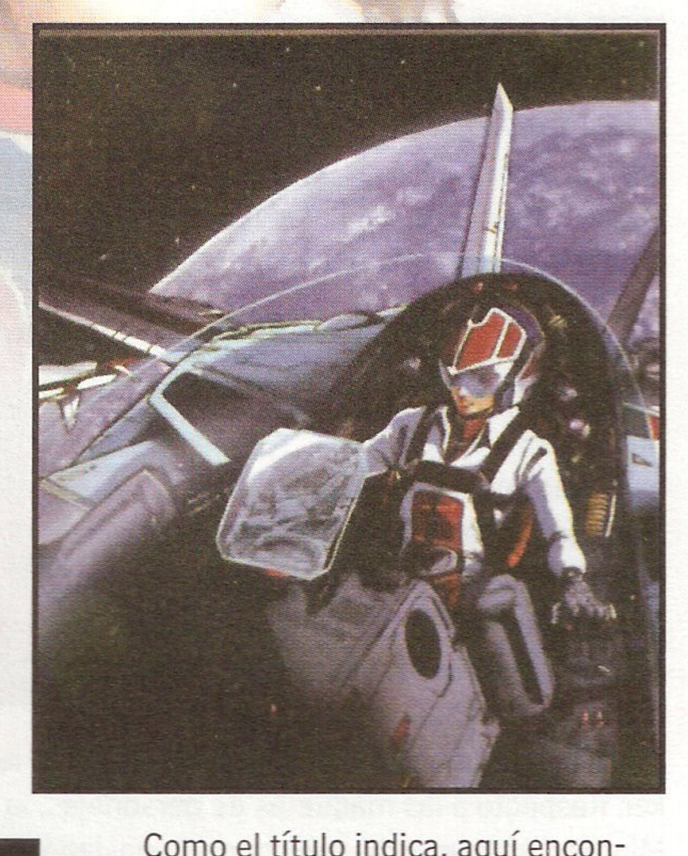
AntiMinmei

http://www.tcnj.edu/~cesaran2/Antiminmei/antiminmei.html

Como curiosidad, una página del club de detractores de la idol single, que no soportan ni su personalidad.. ni nada. Es curiosa ^_^

Everything about Macross and Robotech

http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/9093/index.html

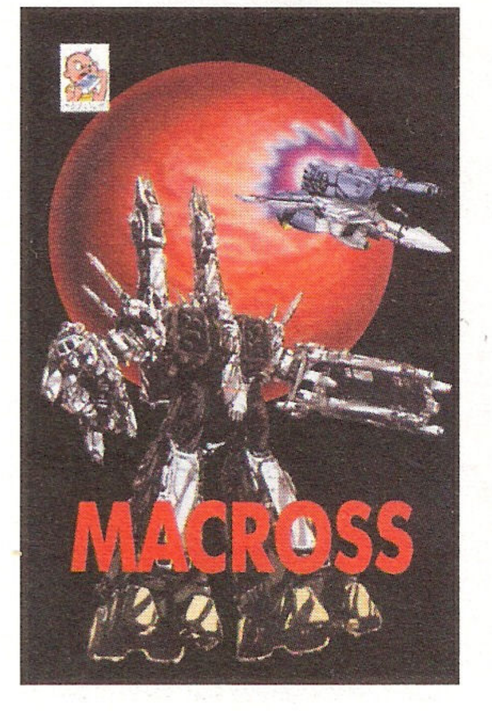


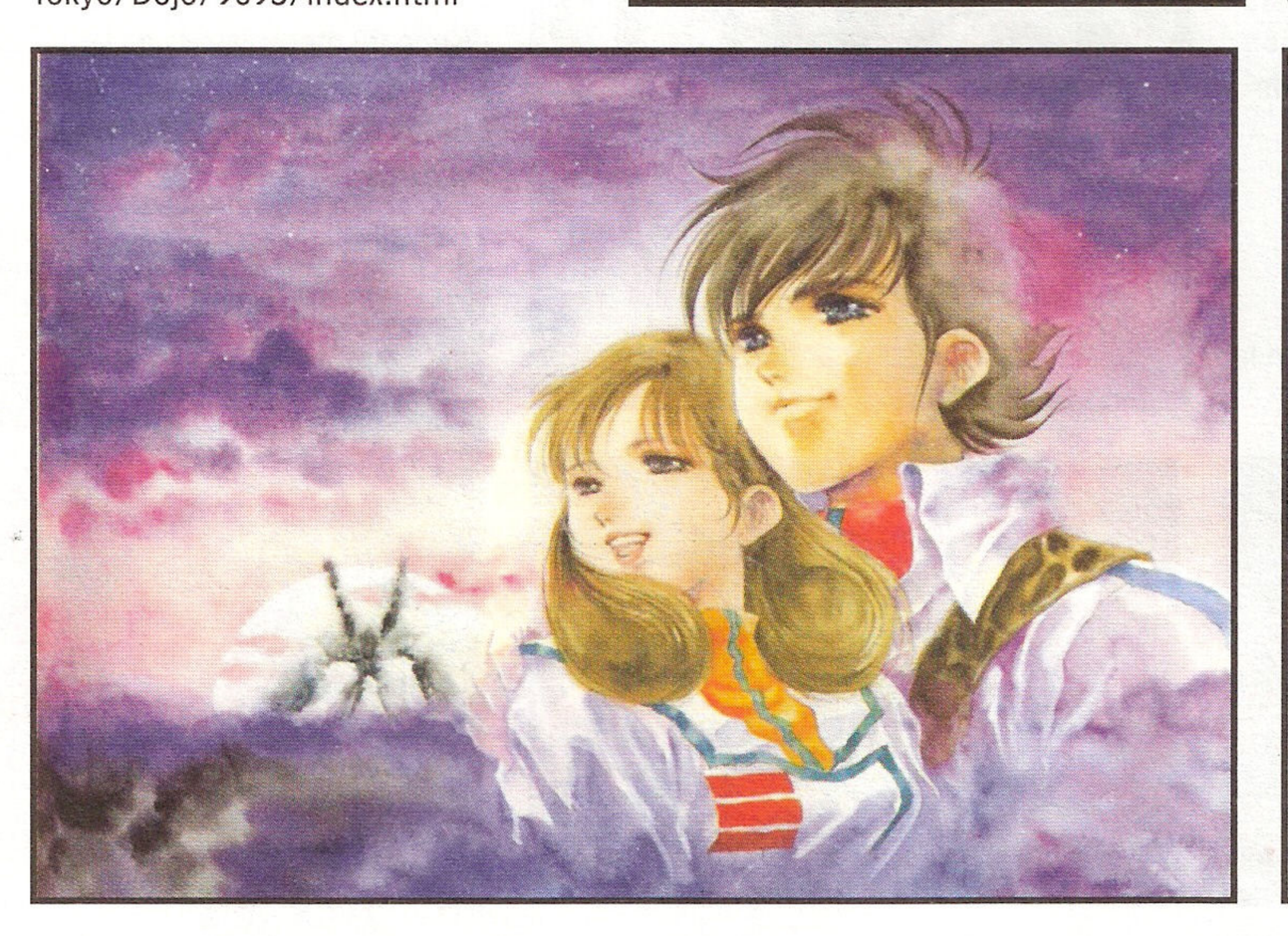
Como el título indica, aquí encontraréis mucha información sobre *Macross*, *Robotech*, detalles curiosos... debéis visitarla.

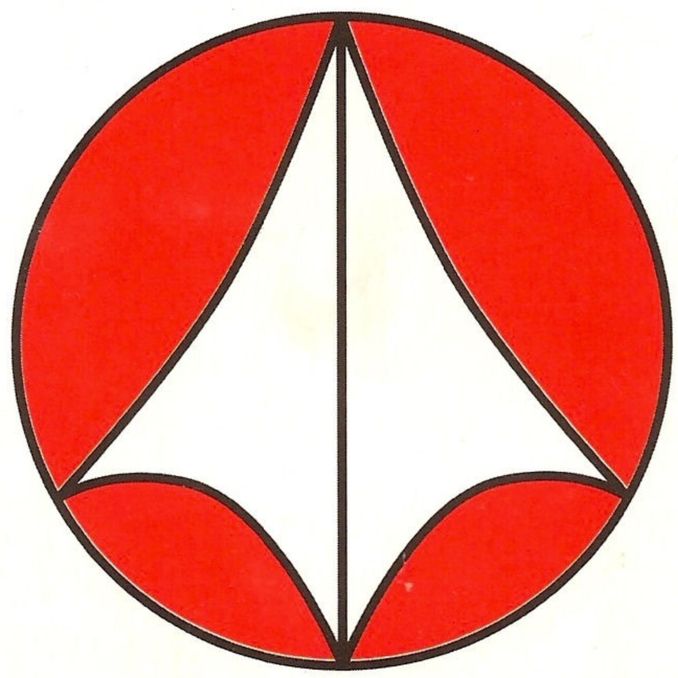
Army of the Southern Cross

http://members.tripod.com/~Iigau_Tas/sc-cdu1.htm

Página dedicada única y exclusivamente a *Southern Cross*, hablando de la situación del país, los diferentes cuerpos de defensa... Muy, muy completa.







Para muchos, su interés por el manga y el anime empieza con *Mazinger Z*. Pero para muchos de nosotros, el despertar empieza con ***Robotech***. La combinación de escenas de acción trepidante, diseños de mecanismos fantásticos, personajes muy complejos, unos aliens que, en el fondo, no eran tan malos, unas gotitas de amor y muy buena música convirtieron *Robotech* en una serie de culto. Ahora, casi 15 años después, sigue estando de actualidad, a pesar de que sepamos que originalmente estaba compuesta por tres series que no tenían nada que ver entre sí, la más popular de las cuales era *Macross*. Sólo por lo que esta serie significó en Japón, en occidente y el que, después de tanto tiempo, siga siendo un referente cuando se habla de animes en el espacio... Sólo por eso, Robotech merece un recuerdo.

Lorjaprojaneko